UNDE ȚINEM UN BLOG? - SERVICII DE GĂZDUIRE COMPARATE

6 421890 000019
82
DEC '06 • 132 PAG • 7,5 LEI

www.xpc.ro

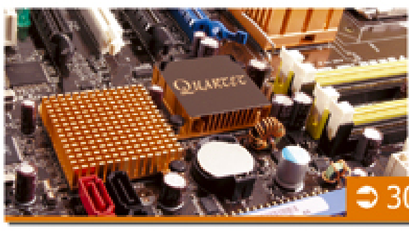
XtremPC

hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri

EDIȚIE CD

CORE 2 DUO

PLĂCI DE BAZĂ ÎN TEST



30

BĂTĂLIA WEB

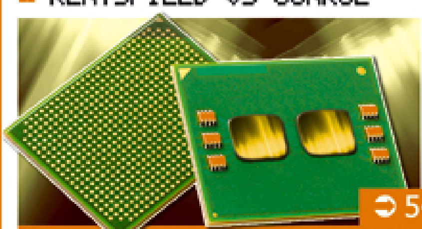
LANSĂRI SINCRONIZATE



76

LUPTA FRAȚILOR

KENTSFIELD VS CONROE



54

NEVERWINTER NIGHTS 2

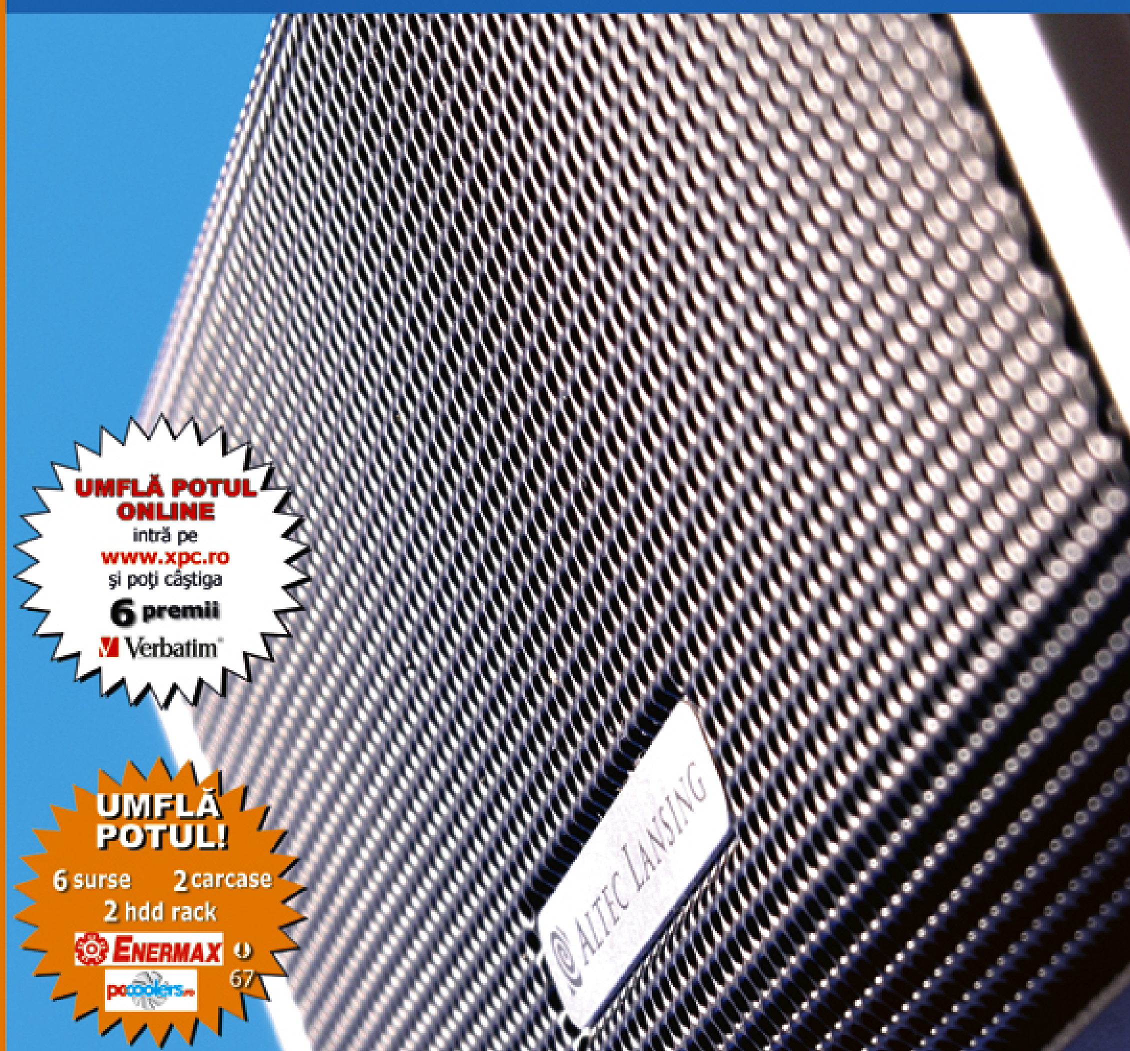
KING OF SHADOWS



108

SUNETUL SURROUND SISTEMELE 5.1

FIDELITATE PENTRU TOATE TIMPANELE



UMFLĂ POTUL ONLINE
intră pe www.xpc.ro
și poți câștiga
6 premii
Verbatim

UMFLĂ POTUL!
6 surse 2 carcase
2 hdd rack
ENERMAX
pccoolers.ro
67

NFS CARBON - DARK MESSIAH - DOUBLE AGENT - BATTLEFIELD 2142


LG
Life's Good
FLATRON
LG

ARTISTIC



L1760TQ
DIAGONALA: 17" (43 CM)
STRALUCIRE: 300CD/M2
CONTRAST: 2000:1 (DFC)
TIMP DE RASPUNS: 4MS
UNGHI DE VIZUALIZARE: H:160°, V:160°

L1960TQ
DIAGONALA: 19" (48 CM)
STRALUCIRE: 300CD/M2
CONTRAST: 2000:1 (DFC)
TIMP DE RASPUNS: 4MS
UNGHI DE VIZUALIZARE: H:160°, V:160°

FANTASY

L1900E-BF



L1900J-BF



L1900R-BF



DIAGONALA: 19" (48 CM)
STRĂLUCIRE: 300CD/M2
CONTRAST: 2000:1 (DFC)
TIMP DE RĂSPUNS: 4MS
UNGHI DE VIZUALIZARE: H:170°, V:170°

ULTRA SLIM



L1770HQ
DIAGONALA: 17" (43 CM)
STRĂLUCIRE: 300CD/M2
CONTRAST: 2000:1 (DFC)
TIMP DE RĂSPUNS: 4MS
UNGHI DE VIZUALIZARE: H:160°, V:160°

L1970HR
DIAGONALA: 19" (48 CM)
STRĂLUCIRE: 300CD/M2
CONTRAST: 2000:1 (DFC)
TIMP DE RĂSPUNS: 2MS
UNGHI DE VIZUALIZARE: H:160°, V:160°

WIDE SCREEN



L203WT
DIAGONALA: 20" (51 CM)
STRĂLUCIRE: 300CD/M2
CONTRAST: 1400:1 (DFC)
TIMP DE RĂSPUNS: 8MS
UNGHI DE VIZUALIZARE: H:170°, V:170°



L204WT
DIAGONALA: 20" (51 CM)
STRĂLUCIRE: 300CD/M2
CONTRAST: 2000:1 (DFC)
TIMP DE RĂSPUNS: 5MS
UNGHI DE VIZUALIZARE: H:160°, V:160°

STANDARD



L1752S-SF
DIAGONALA: 17" (43 CM)
STRĂLUCIRE: 300CD/M2
CONTRAST: 1600:1 (DFC)
TIMP DE RĂSPUNS: 8MS
UNGHI DE VIZUALIZARE: H:160°, V:160°

L1952S-SF
DIAGONALA: 19" (48 CM)
STRĂLUCIRE: 300CD/M2
CONTRAST: 1600:1 (DFC)
TIMP DE RĂSPUNS: 8MS
UNGHI DE VIZUALIZARE: H:160°, V:160°



L1718S
DIAGONALA: 17" (43 CM)
STRALUCIRE: 300CD/M2
CONTRAST: 700:1
TIMP DE RASPUNS: 8MS
UNGHI DE VIZUALIZARE: H:160°, V:160°

L1919S
DIAGONALA: 19" (48 CM)
STRALUCIRE: 300CD/M2
CONTRAST: 1400:1 (DFC)
TIMP DE RASPUNS: 8MS
UNGHI DE VIZUALIZARE: H:160°, V:160°



L1732P
DIAGONALA: 17" (43 CM)
STRALUCIRE: 300CD/M2
CONTRAST: 700:1
TIMP DE RASPUNS: 4MS
UNGHI DE VIZUALIZARE: H:170°, V:170°

L1932P
DIAGONALA: 19" (48 CM)
STRALUCIRE: 300CD/M2
CONTRAST: 700:1
TIMP DE RASPUNS: 4MS
UNGHI DE VIZUALIZARE: H:170°, V:170

FLATRON™ f·ENGINE

2000:1 Digital Fine Contrast

ECHIPA

Redacția

Dorian Prodan **redactor-șef**

Radu Bozga **șef laborator hardware**
Cristian Agatie **redactor hardware**
Dan Frîncu **redactor hardware**
Cristian Moldoveanu **redactor hardware**

Dorian Prodan **redactor software**
Liviu Mihai Andrei **redactor software**

Anda Drăgnuță **redactor jocuri**
Cosmin Aioniță **redactor jocuri**
Adrian Dorobăț **redactor jocuri**

Daniel Ion **editor CD/DVD**
Daniela Nae **corectură**

Concept grafic

Ionuț Alexe **tehnoredactare**
Radu Iordache **fotografie**

Publicitate & PR

Cristina Savu **director vânzări**
cristina.savu@xtrempc.ro

Alina Piper **abonamente**
Eugenia Verșanu **contabilitate**

CONTACT

Redacția

Adresă: Splaiul Unirii 74, etaj 4-5
sector 4, București 040037
Telefon: 021-331.11.33
021-331.11.35
Fax: 021-330.10.55
E-mail: redactia@xtrempc.ro
web: www.xpc.ro

Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Informații CD/DVD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme, Super PC

E-mail: galerii@xtrempc.ro

Informații hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producție

Tipar: Infopress S.A.
Realizare CD: ODS Business Services SRL

Publisher

Romas Comercial S.R.L.
Splaiul Unirii 74, etaj 4-5, sector 4
București 040037
Telefon: 021-331.11.33

Publicație auditată BRAT
pe perioada iulie-decembrie 2005

Tiraj: 23.500 exemplare

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență FOCUS. Conform cifrelor SNA FOCUS (perioadă de măsurare iulie 2005-iulie 2006), XtremPC are 198.000 de cititori/ediție.

ISSN 1582-2818



Pinguini la Palat

Importanța Internetului, ca mijloc de prezentare, informare și comunicare, a depășit de mult stadiul de anexă, clădită și întreținută de complezență. O dată cu apusul anilor '90, prezența pe Internet a devenit din ce în ce mai importantă, deseori aceasta fiind mijlocul cel mai eficient de promovare a imaginii și de oferire a unor servicii, devenind binențeles, în anumite condiții, un model de afacere. În aceste condiții, impecabilitatea imaginii online este o condiție obligatorie, lucru acesta fiind evident chiar și celor străini de domeniile Relațiilor Publice.

Orice pată pe această imagine, imperativ necesară impecabilă, nu aduce decât deservicii organizației în culpă, semănând neîncredere și aducând prejudicii relațiilor cu clienții. Această situație este cu atât mai gravă cu cât organismul în culpă este însuși Guvernul României, care, alături de instituția prezidențială, este fundamentul imaginii naționale pentru restul lumii. La un interval puțin mai mare de o lună până la data de la care ne vom putea numi europeni cu drepturi depline, site-ul guvernamental a căzut pradă unui atac neimportant din punct de vedere al integrității sistemului informatic dar defăimător din punct de vedere al credibilității lui. O monotonă și banală dimineață de noiembrie a provocat unui anonim, lipsit aparent de alte activități mai creative, curiozitatea încercării solidității codului site-ului Guvernului. Din nefericire, acesta s-a dovedit vulnerabil la un banal atac de tip Cross-site Scripting, atac care permite exploatarea modulului defectuos de interogare a bazei de date din spatele ansamblului și încărcarea unui cod HTML din alte surse externe. Acesta a trimis mai departe noul link generat unuia dintre cei mai celebri bloggeri români, Zoso, care la rândul lui a declanșat o mică, vremelnică și veselă isterie. Prin intermediul mesajelor de e-mail, prin aplicațiile de mesagerie sau prin intermediul altor blog-uri personale, aceste linkuri au călătorit, adăugându-se pe parcurs și altele.

Dintre acestea, s-au remarcat amuzantele știri conform căruia președintele Partidului Conservator, Dan Voiculescu, a devenit președintele României în urma unei prea ușoare lovituri de stat, urmată de cea care anunța numirea celebrului om de afaceri George Becali în funcția de ministru de externe, și, bineînțeles, nelipsitul Tux care anunța preluarea puterii de către Penguin Liberation Front. Din acest moment, necazurile informatice ale Guvernului au ajuns în presa online, apoi în cea de televiziune și scrisă. Ca să existe totuși și un colac peste proaspăt creata pupăză virtuală, și site-ul Ministerului Afacerilor Externe s-a dovedit atacabil în acest mod, intrând la rândul lui în această horă.

Dincolo de reacțiile destul de amatoricești ale unei părți a presei, care a început să zugrăvească imagini fataliste cu hackeri nemiloși, securități compromise și furturi de date, modul în care departamentul informatic guvernamental a rezolvat problema a fost mai mult decât defectuos, Abia după 24 de ore, precedată fiind de o prăbușire a serverului de găzduire, s-a trecut la oprirea serviciului online și la rezolvarea problemei. Faptul că soluția software a fost dezvoltată prin forțe proprii nu poate constitui o scuză prea solidă, apelarea la serviciile profesionale ale unei companii de dezvoltare software, ca să nu mai vorbim de cele oferite de companiile de audit în securitate, netrebuind să aibă nici un fel de bariere financiare în față, ținând cont de importanța unui astfel de site. Din păcate, autoritățile române tratează încă superficial aceste aspecte, conducătorii uitând de prea multe ori că imaginea unei națiuni nu e dată doar de costumele Armani și accentele de Harvard, ci și de site-urile Web lăsate în paragină în țară. Dacă vrem să fim europeni, ar fi timpul să acționăm și gândim ca niște europeni.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro

Revista apare în următoarele variante:



Ediție fără disc
preț: 4.99 lei



Ediție cu CD
preț: 7.5 lei



Ediție cu DVD
preț: 12.5 lei

Canon

016 Noua tehnologie Canon poate fi un punct de răscruce în ceea ce priveşte construcţia ecranelor de mari dimensiuni.





NVIDIA îşi arată colţii

030 Noutăţile pregătite de NVIDIA au ieşit la lumină, confirmând poziţia de lider a producătorului taiwanez pe piaţa plăcilor grafice pentru desktop.

Sunetul surround

044 Sunetul spaţial, prezent atât în filme, cât şi în jocuri, îndrumă un număr tot mai mare de utilizatori către sistemele audio formate dintr-un subwoofer şi cinci sateliţi.



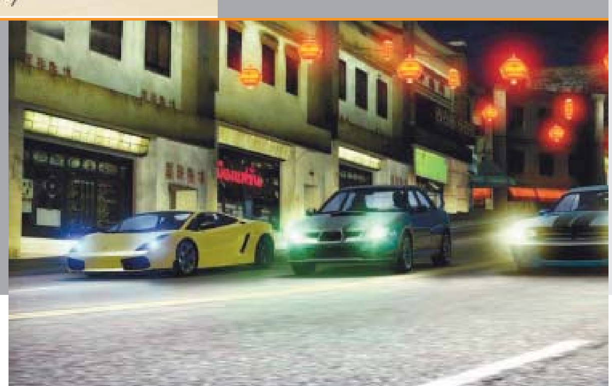


Unde ţinem un blog

084 Blog-ul este copilul teribil al Internetului contemporan, explozia acestor forme de manifestare a jurnalismului latent din fiecare necesitând platforme online puternice şi bogate în facilităţi.

Need for Speed: Carbon

112 Din nou fibră de carbon la lumina Lunii pline



DECEMBRIE

IT EXPRESS

HARDWARE

SOFTWARE & COMUNICAŢII

JOCURI

IT express



Cristian Moldoveanu cristian.moldoveau@xtrempc.ro

Tehnologie fără limită

Tot mai multe produse vor fi dotate cu chip-uri.

Dacă până acum ideea de performanţă a unui procesor era asociată cu frecvenţa de funcţionare, se pare că lucrurile se vor schimba în viitor. Noile procesoare multicore vor include un număr tot mai mare de nuclee şi vor oferi performanţe la care nu putem visa în prezent. Până în urmă cu ceva timp, exista o competiţie a „frecvenţelor”: nu trecea bine o lună şi pe piaţă apărea un nou procesor cu frecvenţa de lucru ceva mai ridicată decât precedentul. La un moment dat, AMD nu a mai putut ţine pasul cu gigantul Intel şi a ales să „trişeze”. Aşa au apărut procesoarele XP1800+, 2200+, ce funcţionau la frecvenţe mai mici decât cea sugerată în denumirea procesorului. Bineînţeles, frecvenţa reală de funcţionare era trecută undeva în partea inferioară a pliantului de prezentare, ascunsă bine, aşa cum găsim în prezent costurile reale ale unui credit. Strategia curajoasă de marketing adoptată de cei de la AMD s-a tradus, ce-i drept, printr-o creştere a cotei de piaţă. Şi cum competiţia pe piaţa IT internaţională nu seamănă cu cea dintre RCS şi Astral, iar instituţii care să îngrădească libera concurenţă nu există, singura şansă a unei firme din domeniu este să convingă cumpărătorul că produsele sale sunt mai bune, mai performante, mai ieftine.

În acest mod s-a ajuns să vorbim în prezent despre procesoare quad-core sau să citim uimiţi despre noile tehnologii ce ni se par la prima vedere ireale. Intel şi AMD ne pregătesc surprize plăcute într-un domeniu din care noi nu avem decât de câştigat. Procesoarele multi-core vor fi folosite în mod uzual pe majoritatea sistemelor desktop, iar bătălia dintre cei doi mari producători se va da mai mult în numărul de nuclee şi arhitectură decât în frecvenţa de funcţionare. De asemenea, procesoarele vor fi incluse, sub o formă sau alta, în tot mai multe produse electronice, asigurând existenţa unor funcţii secundare, în multe cazuri însă inutile.

Strategiile de marketing ale producătorilor includ produse ce arată foarte bine la exterior. Estetica unui produs electronic acaparează o cotă de piaţă constantă şi de multe ori avem impresia că scopul pentru care a fost creat respectivul produs a fost uitat.

Ceea ce ieri era ficţiune astăzi e realitate. Nanotehnologiile încep să facă parte din viaţa fiecăruia, tehnologia ne invadează viaţa, ne creează noi probleme, ne afectează intimitatea şi totuşi dezvoltarea ei a ajuns la un ritm de creştere nemaiîntâlnit în istoria cunoscută. Capacităţile de analiză şi de prelucrare a informaţiilor oferite de noile sisteme de calcul ne îndeamnă să creăm baze de date de dimensiuni mult mai mari. Ulterior putem face interogări într-un volum imens de informaţii reîmprospătate în mod continuu şi automat de alte dispozitive create în acest scop. În ţările dezvoltate sistemele de supraveghere au luat o amploare deosebită. Lideră în acest domeniu este Marea Britanie, unde numărul camerelor de supraveghere este de 4.2 milioane, adică una la 14 persoane, conform unui raport comandat de comisarul britanic în domeniul informaţiei. Marea Britanie riscă să se transforme într-o societate a supravegherii, fiind vizate şi alte aspecte ale vieţii, cum ar fi comportamentul la cumpărături, pe lângă cele ce ţin strict de securitate. Sistemele de acest gen sunt deja funcţionale şi în România pe DN 1. Sistemul respectiv identifică numărul de înmatriculare din imaginile video captate de camerele de luat vederi şi interoghează o bază de date în care sunt trecute, printre altele, numerele de înmatriculare ale maşinilor furate. Eficienţa sistemului este excepţională, fiind capabil să recunoască textul scris cu diverse caractere în formate diferite. Nu ne putem gândi decât la implementarea sistemului în toată ţara, iar rezultatul s-ar putea concretiza într-o scădere spectaculoasă a numărului de infracţiuni de acest gen comise.

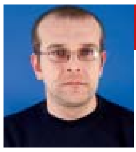




SKIN®

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



Dorian Prodan
redactor-şef

De acum încolo, această pagină va fi rezervată punctelor de vedere ale cititorilor XtremPC, fie cei ai ediţiei tipărite, fie ai celei online, referitoare la tematici ce ţin de aspectul sau conţinutul revistei/site-ului. Discuţiile de hardware, care uneori erau postate în această pagină, se vor regăsi doar la rubrica specială "Hardmail" din secţiunea Hardware.

"În sfârşit ne-au fost ascultate rugile legate de uploadul revistei şi-n format PDF şi pentru asta ţin să acord redacţiei nota 10. Totuşi, n-ar fi rău să se uploadeze şi numerele 1-50." Edge, pe forum

XTREMPC, ÎN FORMAT PDF

Una dintre cele mai acute doleanţe ale comunităţii XtremPC a fost posibilitatea recitirii numerelor vechi în format electronic. Cu o oarecare întârziere, site-ul XtremPC a început să ofere aceste dorite materiale.

Momentan, s-a ales o modalitate de distribuţie cu ritm săptămânal, fiecare zi de luni aducând un nou număr al revistei. Acest ritm va fi menţinut până în momentul atingerii decalajului dorit de trei luni, raportat la numărul ediţiei tipărite. Aceste numere sunt însă disponibile timp de o singură săptămână, apariţia noului număr determinând şi dispariţia numărului precedent.

Aceaste numere publicate online, care au început de la numărul 50 al revistei, se regăsesc şi pe discurile optice care însoţesc revista, atât pe CD cât şi pe DVD.

Perioada anterioară acestui număr 50 va fi publicată în cursul anului 2007, singurele motive pentru care aceasta nu este disponibilă încă fiind cele pur tehnice.

>>> Concurs Umflă potul!>>>

De la: Cosmin Dinu
Pentru: redactia@xtrempc.ro

"Nu ştiu cum acordaţi voi premiile la «Umflă potul online!», dar sunt câteva lucruri deranjante. Ar trebui ca la acordarea premiilor câştigătorul să prezinte revista cumpărată aferentă lunii de concurs. De ce să se înscrie la concurs toţi habarniştii care nu citesc revista sau nu au cont pe forum şi să mai şi înscrie cu ei toate rudele de pe la sate cu bunici, mătuşi, animale? Nu e corect! Am văzut că câştigă tot felul de persoane dubioase cu vârste dubioase şi localităţi dubioase... Ce vreau eu să spun e ca la concursul online să poată participa doar membri ai forumului şi cititori ai revistei, şi nu alţi outsideri care vânează concursurile de Internet"!

Dorian Prodan: Concursul "Umflă potul online" este adresat vizitatorilor site-ului XtremPC, care nu întotdeauna sunt cititori ai revistei tipărite sau membri ai forumului. Dincolo de imposibilitatea tehnică a verificării calităţii de cititor XtremPC sau de obligativitatea înregistrării pe un forum, lucru deloc benefic imaginii unui site, discriminarea acestora pe criterii de vârstă, oraş de reşedinţă sau altele asemănătoare, ar fi ruşinoasă pentru un site, asta pentru a nu aduce în discuţie chiar caracterul anticonstituţional.

>>> Reclame>>>

De la: Paul Farcă Adrian
Pentru: redactia@xtrempc.ro

"Departe de mine să cred că o revistă nu are ca scop obţinerea de profit şi evident că înţeleg că reclamele sunt principala sursă de bănuţi. Însă cred că trebuie păstrată o proporţie decentă între conţinut şi reclame şi că la acest număr au fost cam multe, după gustul meu, în sensul că au afectat «fluenţa citirii»."

Dorian Prodan: În general, spaţiul aferent paginilor publicitare este ales de aşa natură încât să nu afecteze fluenţa citirii. Excepţia care probabil a deranjat a fost calupul de 8 pagini Samsung, un eveniment neaşteptat şi puţin probabil repetabil, care nu a afectat numărul total de pagini cu publicitate. Se va urmări pe viitor modificarea numărului de pagini în funcţie de spaţiul publicitar, astfel încât conţinutul să rămână neafectat

INTRĂ ÎN CONTACT!

redactia@xtrempc.ro
dorian.prodan@xtrempc.ro

www.xpc.ro/forum

021-331.11.33
021-331.11.35

Cei mai activi forumişti în ultima lună:

- IL Dotore
- Witsith the Wanderer
- Persian Prince
- Conrad_QS
- Toranagah

CU OCHII PE FORUM!

Keos

"Eu nu vreau să văd în fiecare număr telefoane mobile, laptopuri şi alte chestii mişto, cool şi trendy care apar şi în alte 'nspe mii de reviste de lifestyle and... (hmm, nu mai pot să scriu «rahat» în engleză, cam extrem), reviste pe care nu le cumpăr (de ce oare ?)... ce vreau să spun e să vă concentraţi pe segmentul calculatoarelor «standard», tot ce ţine de ele, comunitatea asta de oameni care vă cumpără revista pe ele se concentrează, restul nu e pentru noi şi nu ne pasă sau prea puţin, oricum, marea majoritate dintre noi avem şi acces la Internet, dacă vrem informaţii despre chestii «exotice» găsim acolo."

***Dorian Prodan*: Spaţiul nu foarte mare ocupat de aceste echipamente, presupus nedorite, nu este deloc mare, revista axându-se în continuare pe ceea ce vă doriţi dumneavoastră. Cu toate acestea, există mulţi utilizatori care apreciază această diversitate, opinia lor trebuind, bineînţeles, luată şi ea în considerare. Mai mult, aceste produse reprezintă tendinţele pieţei.**

Shader

"Am cumpărat revista aseară, dar cum nu am avut timp atunci, am răsfoit-o în această dimineaţă în timp ce savuram cafeaua şi, deşi nu am făcut-o cu sare, mi-au lăsat un gust ciudat cele câteva greşeli, şi anume: lipsa galeriilor Xtreme, lipsa rubricii Hardmail, iar în cadrul rubricii Topuri pagina 77 fiind identică cu pagina 78 (plăci de bază), precum şi încurcătura apărută la detaliile tehnice pt. FSP Zen 300-60GNF. Sper să nu mai găsesc şi altele strecurate pe celelalte pagini."

***Dorian Prodan:* Galeriile Xtreme, precum şi rubrica Hardmail au revenit chiar din acest număr. Greşelile de care spui tu au fost remarcate de mai mulţi cititori pe forum. Ne-am asumat greşelile şi ne cerem scuze încă o dată.**

VINO ŞI TU PE FORUM!

E simplu! Ai o problemă la computerul tău şi nu ştii cum să o rezolvi? Vrei să-ţi schimbi procesorul şi ai nevoie de un sfat? Vrei să dialoghezi rapid şi la subiect cu membrii redacţiei? Se rezolvă! Într-un singur minut poţi deveni membru al comunităţii forumiştilor XtremPC! Intră chiar acum pe www.xpc.ro şi accesează "Forum". Completezi câteva date la "Register", apoi "Submit" şi gata! Eşti înscris pe forumul XtremPC!

Worldwide First MB with Vista™ Premium Logo!

ConRoeXFire-eSATA2

LGA 775 for Intel® Dual Core Core™ 2 Extreme / Core™ 2 Duo / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D processors
Intel® 945P + ICH7R Chipset





- Supports ATI™ CrossFire™
- Conroe CPU support
- Dual Channel DDRII667/533
- 4 x SATAII 3.0 Gb/s connectors
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)
- Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s
- 2 x eSATAII 3.0 Gb/s ports





Which Audio Codec provides Vista™ logo?

Vista Version	Vista™ Premium Logo	Vista™ Basic Logo	Cannot pass Vista™ Logo		
Audio Codec Models	ALC888	ALC861VD	AC'97 Codec	ALC653	CMI9761A
	CM6501	ALC883		ALC655	CMI9739
	ALC885	ALC882		ALC850	VT1613
	AD1988A	ALC660VD		AD1885	VT1618
	AD1988B	AD1986A		AD1888	
			HD Audio	ALC880	ALC861VC
				CMI9880	ALC660VC

* Windows® Vista™ is not formally released yet. Above information is the summary of our best understanding. Please visit ASRock website for updates.

ConRoe945G-DVI



LGA 775 for Intel® Dual Core Core™ 2 Extreme / Core™ 2 Duo / Pentium® D /Pentium® 4 / Celeron® D processors
Intel® 945G Chipset

Worldwide First Embedded MB with Vista™ Premium Logo!



- FSB1066/800/533MHz processor
- Supports Dual Channel DDRII667/533, 4 x DIMM slots
- Intel® Graphics Media Accelerator 950, DirectX 9.0 and Max. shared memory 192MB
- 1 x PCI Express x 16 slot, 4 x Serial ATAII 3.0 Gb/s
- Supports Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s
- Dual VGA Output: support DVI-D and D-Sub ports
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)

CERTIFIED FOR Windows Vista™



775i945GZ

LGA 775 for Intel® Core™ 2 Duo / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D processors
Intel® 945GZ Chipset

Worldwide First Embedded MB with Vista™ Premium Logo!



- FSB 800/533 MHz processor
- Supports Dual Channel DDRII533, 2 x DIMM slots
- Intel® Graphics Media Accelerator 950, DirectX 9.0 and Max. shared memory 192MB
- 1 x AGI Express slot, 4 x Serial ATAII 3.0 Gb/s
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)

CERTIFIED FOR Windows Vista™



• The specification is subject to change without notice. • The brand and product names are trademarks of their respective companies. • Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

RHS Your IT Supplier
RHS Company SA
Plugarilor 10 - 14
Sector 4, Bucuresti
Tel: +4021 331.0067
Fax: +4021 331.0051
www.rhs.ro

ASESOFT DISTRIBUTION
ASESOFT DISTRIBUTION SRL
Str. Marcel Iancu, Nr. 3-5, Sector 2
020757 Bucuresti, Romania
Tel. +4021.211.1856
Fax. +4021.212.1010
www.asesoftdistribution.ro

ultra PRO K Tech Electronics
K Tech Electronics
Calea Floreasca Nr. 167 bis, Etj2.
Sector 1, Cod : 014459
Tel: +4031.403.90.74
Fax: +4031.403.90.75

ASRock
ASRock, an Expert in Windows Vista™

Coprocesor matematic cu 512 nuclee

Proiectul Grape DR

Noul coprocesor matematic ar putea veni în ajutorul cercetătorilor.

Viteza de lucru a unui procesor a depins de frecvenţa de funcţionare a acestuia o bună perioadă de timp. Coprocesoarele matematice sunt incluse în pastila procesorului începând cu generaţia 486DX, dar nevoia de calcule matematice complexe din anumite domenii determină găsirea unor soluţii specializate extrem de performante. Cercetătorii japonezi de la Universitatea din Tokyo au construit un coprocesor matematic cu 512 nuclee de procesare, fiecare funcţionând la frecvenţa de 500MHz. Proiectul, denumit Grape DR, a fost demarat în 2004 şi se aşteaptă să atingă performanţa de doi petaflopi până în anul 2008 (petaflop reprezintă o unitate de măsurare a vitezei de procesare şi este egală cu 10^{15} operaţii pe secundă în virgulă mobilă). Procesorul este conceput a se monta pe un slot PCI-Express 16x, ca un procesor secundar, şi poate opera până la 512 miliarde de calcule în virgulă mobilă pe secundă. Nucleele de procesare sunt împărţite în 16 grupuri a câte 32 de nuclee, fiecare capabil să proceseze un singur tip de calcul în virgulă mobilă. Chip-ul are în componenţa sa memorie cache împărţită de nucleele de procesare, măsoară 17x17mm şi conţine aproximativ 300 de milioane de tranzistori. Consumul de energie pentru întregul chip este de 60 waţi. Soluţia poate determina conceperea unor noi aplicaţii software care pot profita de puterea de calcul imensă asigurată de noul coprocesor, şi vine în ajutorul celor care lucrează cu calcule matematice complexe.



Beidou

GPS made in China

Concurenţa sistemelor de poziţionare globală pe piaţa civilă capătă noi dimensiuni.

Sistemele de poziţionare globală au fost folosite pentru început în scopuri militare, Statele Unite ale Americii fiind prima ţară care a dezvoltat un astfel de sistem. Marile puteri ale lumii au încercat să-şi dezvolte propriile reţele de sateliţi, în special pentru scopuri militare. Astfel au apărut proiecte ca Glonass, dezvoltat de Rusia, sau Doris, dezvoltat de Franţa. China doreşte să-şi construiască propriul sistem de poziţionare globală destinat scopurilor civile. Primii paşi au fost făcuţi prin lansarea în anii trecuţi a doi sateliţi experimentali, următoarea lansare fiind programată la începutul anului 2007. Până în prezent, experţii erau de părere că sistemul de sateliţi Beidou va fi destinat în mod exclusiv armatei, ceea ce justifică implicarea financiară în dezvoltarea reţelei europene. Decizia poate pune în dificultate finanţarea proiectului european „Galileo”, ce beneficia de o susţinere financiară din partea Chinei în valoare de 200 de milioane de dolari dintr-un total de 2.5 miliarde, cât reprezintă valoarea totală a proiectului. Sistemul Beidou este aşteptat să intre în funcţiune în anul 2008, va avea o precizie de 10 metri, va sesiza mişcări de numai 0.2 metri şi va fi realizat dintr-o constelaţie de 35 de sateliţi, dintre care cinci vor fi geostaţionari. Nu este clar dacă vor exista suficiente frecvenţe disponibile pentru ca sistemul să fie folosit la nivel global. Va fi necesară crearea unor standarde astfel încât receptoarele să fie compatibile cu cele trei sisteme de poziţionare (sistemul american de poziţionare globală ce funcţionează în prezent, viitoarea reţea europeană Galileo şi Beidou).



VIA

Butler UMPC

Sistemele electrice şi electronice dintr-o casă au nevoie de o interfaţă.

Ideea de a comanda şi monitoriza sistemele electrice şi electronice dintr-o casă nu este nouă, pe piaţă apărând soluţii "custom made" sau diverse dispozitive care încearcă, din păcate fără succes, să înglobeze comenzile pentru aparatura electronică şi electrocasnică, sistemul electric, alarmă, telefon etc. Implementarea unei astfel de soluţii pentru o casă este extrem de costisitoare, în mare parte din cauza produselor ce nu dispun de posibilitatea de a interacţiona cu un calculator. Conceptul Butler UMPC (Ultra Mobile Personal Computer) doreşte să integreze aspecte ale vieţii de zi cu zi într-un calculator ultraportabil şi ultrafuncţional. Cu dimensiunile unui PDA, Butler se poate monta pe frigider, pe maşina de spălat sau chiar în baie, iar când este oprit display-ul devine gri metalic. Pe lângă dotări, cum ar fi



telefon mobil sau cameră video, adiţional i se pot ataşa diverse module ce permit printarea e-mail-urilor, notiţelor, controlarea temperaturii în încăperi, a iluminatului sau gestionarea apelurilor telefonice. Modul de operare este relativ simplu, dispunând doar de patru butoane pentru accesul rapid la aplicaţii, de asemenea gama de cuvinte folosite pentru comenzi fiind redusă şi intuitivă.

Devine interesant dacă astfel de produse vor fi lansate pe piaţă sau dacă alţi producători se gândesc să conceapă produse ori protocoale de comunicaţie care să permită fiecărui dispozitiv din casă să fie comandat cu ajutorul calculatorului. VIA Butler UMPC este doar un concept cu un viitor incert, ca majoritatea produselor de acest gen, dar nevoia de astfel de produse este evidentă şi nu va mai trece mult timp până la găsirea unui numitor comun de către producători.

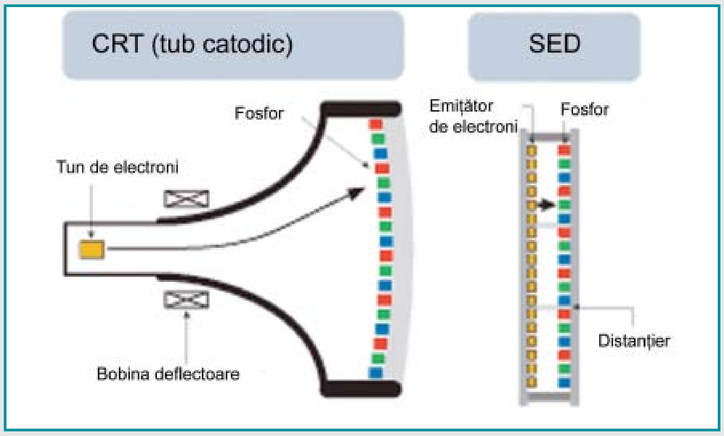

SONY
Trăieşte experienţa complet
Cyber-shot cu GPS şi ştii exact locaţia fiecărei poze
MEMORY STICK
Până la 354 fotografii
la 5 megapixeli (512Mb)
Cyber-shot T50
Super Steady Shot
SONY
Touch Panel
De acum ştii mereu unde ai făcut pozele. Cyber-shot-ul tău comunică perfect cu modulul GPS, înregistrând cu acurateţe coordonatele fiecarui loc în care ai fotografiat. În plus, soluţia dublă de stabilizare îţi permite să captezi imagini perfecte chiar şi în condiţii de iluminare scăzută. Vino în magazinele participante la promoţia Sony şi trăieşte experienţa complet!
www.sony.ro
like.no.other™
SONY
MEMORY STICK PRO DUO
512MB MAGICGATE

Canon

Tubul catodic evoluează

Noua tehnologie Canon poate fi un punct de răscruce în ceea ce priveşte construcţia ecranelor de mari dimensiuni.

Canon continuă dezvoltarea tehnologică a display-urilor de calitate propunând o nouă tehnologie ce pare să rezolve problemele ecranelor LCD actuale. Proiectul SED a fost demarat de Canon în anul 1986 şi continuat în anul 1999 printr-un joint-venture realizat împreună cu Toshiba Corporation. Tehnologia SED (Surface-conduction Electron-emitter Display) a atras atenţia lumii întregi prin calităţile deosebite ale imaginii şi rate de contrast superioare. Ca şi un monitor CRT normal, SED utilizează coliziunea electronilor cu un strat de fosfor pentru a emite lumină. Emisia de electroni este răspândită în mod uniform pe toată suprafaţa ecranului, fiecărui pixel fiindu-i alocată o sursă emiţătoare. Inima noului monitor este formată din mici unităţi emiţătoare de electroni, ce se caracterizează prin existenţa a doi electrozi despărţiţi de o distanţă de câţiva nanometri. În momentul în care se aplică o tensiune de 10 volţi între cei doi electrozi, electronii sunt emişi dintr-o parte în alta. O parte dintre aceştia sunt acceleraţi cu ajutorul unei tensiuni de 10kV aplicate între două straturi ale monitorului şi formează lumină în contact cu substratul de fosfor. Noua soluţie pentru realizarea ecranelor de mari dimensiuni împrumută avantajele tehnologiei CRT în termeni de răspuns video rapid şi contrast. Display-ul SED este capabil să afişeze un număr mai mare de culori decât ecranele cu plasmă sau LCD, imaginea este mai clară, mai





luminoasă, iar unghiul de vizibilitate extins până la limita maximă. Consumul de energie este mai scăzut comparativ cu monitoarele ce folosesc alte tehnologii, inclusiv CRT sau LCD. Canon şi Toshiba nu au făcut până acum referiri la denumirea noilor produse, dar se aşteaptă ca modelul High Definition cu diagonala de 55 inch să apară pe piaţă la sfârşitul anului 2006 în Japonia, iar pe cea europeană în 2007. Preţurile pentru noile produse se vor putea compara cu acelea ale monitoarelor cu plasmă actuale.

HP

HP Memory Spot

Cercetătorii de la HP au realizat un chip wireless ce poate revoluţiona modul în care se pot stoca datele.

Prin crearea noului chip, HP doreşte stabilirea unei punţi între lumea fizică şi cea reală. Tehnologia pentru noul chip a fost dezvoltată în ultimii patru ani de un grup de cercetători HP din Bristol. Chip-ul ce măsoară mai puţin de jumătate din dimensiunea unui bob de orez poate fi fixat sau inclus în aproape orice obiect pentru a transporta



text, sunet sau fişiere video. Informaţiile se pot citi prin poziţionarea unui dispozitiv scriere-citire deasupra chip-ului, iar acesta nu necesită baterii, fiind alimentat prin unde electromagnetice. Memory Spot lucrează mai mult ca un computer în miniatură decât ca o unitate pasivă, cu diferenţe esenţiale în ceea ce priveşte ratele de transfer şi siguranţa. Prototipul poate stoca în memoria flash un volum de date cuprins între 256kb şi 4MB. Tehnologia folosită pentru fabricarea acestuia fiind de 180nm. Fotografia digitală a fost principalul impuls care a contribuit la dezvoltarea sa, însă aplicaţiile ulterioare s-au dovedit mult mai interesante. Deoarece posedă un procesor, chip-ul poate oferi funcţii de protecţie a datelor. Tehnologia ar putea îmbogăţi carduri digitale, pliante, broşuri sau fotografii. Un chip Memory Spot ataşat unui document poate cuprinde un istoric al tuturor corecturilor şi adăugirilor făcute textului, precum şi note vocale şi imagini. Toate componentele - antenă, procesor, memorie - sunt integrate într-o singură pastilă de siliciu. Principalele aplicaţii însă se doresc a fi în



medicină, unde chip-ul poate fi implantat într-o brăţară şi ataşat la mâna unui pacient pentru a stoca date medicale despre posesorul acestuia, cum ar fi grupa sanguină, sensibilitatea la factori alergogeni sau un istoric al bolilor şi tratamentelor efectuate. Viteza de transfer al datelor este uluitoare, de zece ori mai rapidă decât Bluetooth, chip-ul accesându-se şi citindu-se practic instantaneu. Nu s-a luat încă o decizie privind dispozitivele în care va fi integrată noua tehnologie sau când va apărea pe piaţă, dar dacă se va produce în cantităţi mari costurile de fabricaţie vor fi foarte scăzute.

MicroMedia Paper

Filme pe o foaie de hârtie

Hârtia electronică ar putea reprezenta viitorul în ceea ce priveşte presa scrisă.

Posibilitatea de a afişa imagini în mişcare şi conţinut interactiv pe o foaie de hârtie captează atenţia marilor companii care au demarat cercetări în această privinţă. O dată cu apariţia ecranelor OLED ideea a fost pe deplin îmbrăţişată, iar obstacolele tehnologice îndepărtate. MicroMedia Paper se aseamănă mai mult cu un dispozitiv electronic high tech decât cu un pliant de prezentare. Construită între două foi de plastic ultrasubţiri şi capabilă să ofere funcţiile unui player multimedia, MicroMedia Paper nu are nicio legătură, în sensul clasic, cu hârtia. Mai mult decât atât, producătorii s-au gândit să încorporeze în aceasta un dispozitiv wireless pentru transferul de date. Utilizatorul poate să aibă controlul asupra conţinutului folosindu-se de ecranul touch screen asemănător cu cel al unui PDA, iar în plus datele se pot înlocui prin conectarea la un PC. MicroMedia Paper este pe deplin flexibilă şi poate reproduce sunete cu ajutorul unei membrane încorporate fără a avea nevoie de un alt dispozitiv în acest sens. Energia electrică de care are nevoie este stocată într-o baterie miniaturizată ce se poate înlocui după ce s-a consumat. Aplicaţiile oferite de aceasta şi posibilităţile nenumărate de utilizare o fac un concurent serios pe piaţă, însă preţul de producţie va avea un cuvânt greu de spus. Astfel de invenţii trebuie să apară într-un moment oportun, ca să fie implementate, iar ideea unui pliant electronic s-ar putea să fie de domeniul science fiction încă mult timp.



LG GBW-H10H

Inscriptor Blu-ray pentru PC

Producătorii de unităţi optice din întreaga lume îşi orientează atenţia către Blu-ray.

Noua generaţie de inscriptoare optice Blu-ray a fost dezvoltată de Sony şi poate stoca până la 25GB în single layer sau 50GB în dual layer. Contribuţia LG în promovarea formatului Blu-ray a fost confirmată prin prezenţa în comitetul de conducere al asociaţiei "Blu-ray disks". În ciuda caracteristicilor impresionante, tehnologia nu a fost transpusă în fabricaţia de serie din cauza facilităţilor de producţie reduse. Ultima apariţie de la LG, inscriptorul GBW-H10H, este o unitate optică ce permite scrierea, citirea sau ştergerea unui disc compatibil Blu-ray. Modelul dispune de o memorie cache de 4MB pentru a preveni erorile de scriere şi este capabil să inscripţioneze un disc Blu-ray cu viteza 4X. Singurul neajuns este imposibilitatea de a folosi întregul spaţiu de stocare oferit de un disc dual layer, drive-ul fiind capabil să scrie doar un disc single layer de 25GB, deşi upgrade-uri ulterioare ale firmware-ului ar putea să înlăture această problemă. LG îşi prezintă însă unitatea ca una completă, „Super Multi-Blue Technology" fiind denumirea aleasă de aceştia pentru a sublinia versatilitatea produsului. Standardele pe care le acceptă, CD, DVD-R, DVD-RW, DVD-RAM şi Blu-ray, completează gama mediilor optice utilizate. Cerinţele de sistem pentru funcţionarea optimă pot descuraja posesorii de PC-uri mai puţin performante, astfel producătorul recomandă un procesor cu frecvenţa de funcţionare de 3.4GHz şi minimum 1GB memorie RAM. GBW-H10H va fi disponibil în două formate atât ca unitate internă pentru PC, cât şi ca unitate de sine stătătoare. Preţul de comercializare în momentul lansării pe piaţă va fi de 923$, ceva mai ieftin decât al rivalelor Sony şi Samsung, al căror preţ este aproape dublu.



Rezultatele concursului "Umflă Potul!" din numărul 80

"Poturile" 80 - PCCENTER - au fost umflate!

Premiile concursului "Umflă Potul" PCCENTER din numărul 80 al revistei au constat din 10 surse Tagan, oferite de PCCENTER. Modelele oferite au fost: două surse Tagan TG480-U01 de 480W, două surse Tagan TG420-U02 X-Eye de 420W, două surse Tagan TG330-U01 de 330W, două surse Tagan TG380-U01 de 380W şi două surse Tagan TG420-U01 de 420W.

Cei care au completat formularele şi le-au trimis până la data de 7 noiembrie 2006 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul XtremPC.

Câştigătorii premiilor au fost: Tagan TG480-U01 - **Vîrciu Lucian** din Alba Iulia şi **Păduraru Adrian Constantin** din Dumbrava, judeţul Braşov, Tagan TG420-U02 X-Eye - **Prodan Cătălin** din Călăraşi şi **Luca Claudiu** din Constanţa, Tagan TG330-U01 - **Nechitoaea Vasile Cătălin** şi **Scurtu Dan** din Piatra Neamţ, Tagan TG380-U01 - **Stroescu Cătălin** din Otopeni, judeţul Ilfov şi **Niculae Cristian** din Bucureşti, sector 1, Tagan TG420-U01 - **Grecu Bogdan** din Bacău şi **Gafton Ionuţ** din Călăraşi.

Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri!



REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

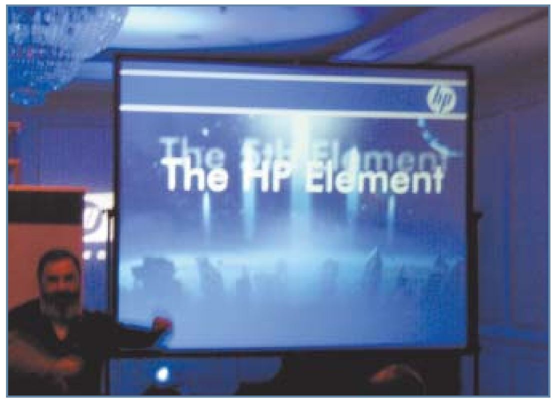
HP diversifică gama de produse

După ce a reuşit să comercializeze peste 100 de milioane de imprimante, HP, liderul din tehnologia imprimării, propune soluţii menite să asigure managementul documentelor în mediul corporativ.

HP ajută companiile să micşoreze complexitatea şi costurile tipăririi printr-un portofoliu extins de soluţii de gestiune integrală a tipăririi. Aplicaţia software HP webjet Admin 8.0 permite configurarea şi monitorizarea echipamentelor de la distanţă prin intermediul reţelei, crearea de rapoarte pe grupuri sau chiar pe utilizatori, toate acestea fără niciun cost, aplicaţia fiind gratuită şi putându-se descărca de pe site-ul HP. În plus, HP anunţă, în premieră, prima serie de drivere universale de imprimare sub Windows, care le va permite directorilor IT să implementeze mai simplu orice nou driver HP de imprimare.

Îmbunătăţiri şi completări importante au fost anunţate şi pentru soluţia de gestiune integrală a tipăririi Total Print Management (TPM), un pachet integrat de dispozitive, software de gestiune şi servicii, proiectat pentru a ajuta companiile să-şi simplifice infrastructura de tipărire şi prelucrare a imaginilor şi să o gestioneze mai eficient.

www.hp.com



Depozitul de Calculatoare, în Unirea Center

Depozitul de Calculatoare a inaugurat cel mai mare magazin dedicat 100% IT-ului din România, în centrul comercial Unirea Shopping Center din Bucureşti, etaj 3.

Adrian Furnică, marketing manager în cadrul lanţului de magazine Depozitul de Calculatoare, a declarat că acest magazin va polariza atenţia pasionaţilor de IT din România, fiind reprezentativ atât prin preţurile agresive, cât şi prin calitatea mărfurilor expuse.



Considerat un vârf de lance al comerţului IT din România, acest nou magazin, prin vânzările pe care le asigură, va consolida poziţia dominantă pe piaţa din România, împreună cu celelalte 54 de magazine din toate capitalele de judeţ, şi va asigura până la finele anului o cotă de piaţă între 15 şi 20%.
Toate aceste previziuni de creştere se bazează pe o majorare a vânzărilor faţă de aceeaşi perioadă a anului precedent din cadrul lanţului Depozitul de Calculatoare de 47%.

Totodată, oficialul Depozitul de Calculatoare şi-a exprimat satisfacţia în urma colaborării foarte strânse cu reprezentanta Microsoft România prin obţinerea certificatului de Microsoft Gold Certified Partner şi dezvoltarea celei mai mari comunităţi de specialişti Microsoft la toate magazinele şi nivelurile, astfel încât suportul tehnic acordat clienţilor să fie la un nivel foarte înalt.

www.dc-shop.ro

Intel lansează Quad-Core în România

Pe 14 noiembrie, Intel Corporation a lansat oficial două serii de procesoare quad-core, Quad-Core Intel Xeon 5300 şi Intel Core 2 Extreme. După ce tranziţia către multicore a început acum patru ani, prin tehnologia Intel Hyper-Threading, urmată de introducerea procesoarelor dualcore în aprilie anul trecut, Intel a reîmprospătat toată linia de procesoare, introducând peste 30 de procesoare noi pentru desktop şi server, bazate pe microarhitectura core. "Anunţul reprezintă începutul unei noi epoci în computing. Capacităţile microprocesoarelor quad-core vor aduce noi posibilităţi pentru ştiinţă, divertisment şi afaceri", a declarat Paul Otellini, preşedinte şi CEO, Intel. "Sunt incredibil de mândru de ceea ce au reuşit oamenii de la Intel."
La Intel Corporation lucrează şi 70 de ingineri români, fapt menţionat în cadrul conferinţei de presă.
Procesoarele Quad-Core Intel Xeon din seria 5300 vor avea preţuri cuprinse între 455 şi 1172 de dolari pe bucată, modelele fiind E5310 (1.60GHz, 1066MHz, 8MB cache, 80W TDP), E5320 (1.86GHz, 1066MHz, 8MB cache, 80W TDP), E5345 (2.33GHz, 1333MHz, 8MB cache, 80W TDP), E5355 (2.66GHz, 1333MHz, 8MB cache, 120W TDP). Aceste modele au ca ţintă serverele, însă pe partea de desktop avem un model de procesor nou, Intel Core 2 Extreme quad-core QX6700 (2.66GHz, 1066MHz, 8MB cache, 130W TDP), pentru acesta fiind stipulat un preţ de 999 de dolari pe bucată. Un alt aspect util de reţinut este lipsa de aplicaţii şi jocuri care să lucreze cu procesoare multicore, impedimentul fiind în atenţia celor de la Intel, aceştia oferind suport firmelor care dezvoltă software sau jocuri prin compilatoare optimizate pentru arhitecturile Intel.

www.intel.com



IBM revoluţionează bazele de date



Rezultatul colaborării a peste 750 de dezvoltatori din opt ţări este acum pe piaţă. Lansarea în România a noii tehnologii IBM a avut loc la începutul lunii noiembrie, iar prezentarea a fost susţinută de reprezentanţii IBM, Brian Haan şi Matt Walli. DB2 9, cunoscută sub numele de cod Viper, reprezintă prima tehnologie din istoria IBM care poate furniza un flux de informaţii simultan şi transparent, atât pentru date de tip XML, cât şi pentru date de tip relaţional, indiferent de format, platformă sau localizare. Pe lângă tehnologia PureXML, DB2 9 introduce şi alte tehnici inovatoare, precum tehnologia Venom, sistemul de administrare automată a stocării datelor sau sistemul de securitate îmbunătăţit. Dorind să acapareze un segment de piaţă cât mai mare, IBM oferă DB2 9 în 3 versiuni, în funcţie de nevoi: Enterprise,



Workgroup şi Express. Conform celor de la IBM, tehnologia Viper a fost proiectată astfel încât să devină cea mai utilizată şi eficientă bază de date pentru mediile SOA (Services Oriented Architecture). De asemenea, îmbunătăţirile aduse lui DB2 sunt menite să reducă semnificativ complexitatea şi timpul necesar unui dezvoltator pentru crearea aplicaţiilor capabile să acceseze atât bazele de date relaţionale, cât şi cele XML.

www.ibm.com.ro

"Chiar dacă preţurile vor scădea, ne-am propus să avem în România un ritm anual de creştere de cel puţin 10%."

Cristian Agatie în dialog cu Tomas Hudec, Epson, despre deschiderea biroului din România



Tomas Hudec - Epson
Regional Sales&Marketing Manager
Eastern Europe

C.A: Ce a stat la baza deciziei de deschidere a biroului din România?

T.H.: Deschiderea filialei din România face parte dintr-un proces de modernizare a reţelei de distribuţie, care a început în 2001 în Europa Centrală şi de Est. În funcţie de oportunităţile pieţelor locale, am deschis la început filiale în Cehia, Polonia şi Ungaria, iar acum a venit vremea să deschidem biroul din România. Aşadar, această decizie face parte din planul iniţial, dar abia acum s-a considerat că este momentul oportun.

C.A.: Pe lângă biroul de reprezentanţă, intenţionaţi să dezvoltaţi în viitor afacerea din România cu un centru de cercetare/dezvoltare?

T.H.: Nu intenţionăm să schimbăm structura de producţie a companiei. În prezent avem facilităţi de producţie în Japonia, China, Indonezia, Filipine, Mexic, Ungaria. Desigur, schimbăm frecvent produsele, iar uneori mutăm producţia de la o fabrică la alta, dar, pentru moment, nu avem în intenţie deschiderea unei fabrici în România. Nu cred că este foarte important statutul juridic al reprezentanţei din România, importante sunt activităţile pe care le desfăşurăm aici şi, în acest moment, pentru creşterea cotei de piaţă în România, activităţile de marketing şi vânzări sunt decisive.

C.A.: Care este target-ul principal al companiei pe piaţa din România, corporaţiile sau utilizatorul individual?

T.H.: Ne-ar plăcea să ne axăm pe utilizatorul final, dar, pe de altă parte, nu putem neglija corporaţiile. Aş spune că avem în vedere ambele categorii de utilizatori, în funcţie de tipul de produse. Astfel, imprimantele laser mici şi cele foto sunt destinate în principal utilizatorilor finali, cele matriciale şi cele de format mare se pretează mai mult companiilor, în timp ce în cazul proiectoarelor situaţia este împărţită în funcţie de modele.

C.A.: Care este obiectivul companiei pe piaţa românească?

T.H.: Desigur, obiectivul nostru principal este să creştem. Chiar dacă preţurile vor scădea, ne-am propus să avem în România un ritm anual de creştere de cel puţin 10%. Aceasta este condiţia principală care, odată îndeplinită, ne va permite să investim mai mult, atât în personal, cât şi în imagine şi marketing.

C.A.: Cum este organizată structura de vânzări a Epson pe piaţa românească?

T.H.: Structura de retail este formată din distribuitori angro, urmaţi de lanţuri specializate în computere, Flamingo fiind unul dintre exemple. Pe de altă parte, avem canalul de distribuitori autorizaţi Epson. Strategia noastră este de a oferi produse specifice pentru distribuitorii angros, deoarece suntem convinşi că succesul nostru pe ambele segmente de piaţă (retail şi dealeri) depinde de abilitatea noastră de a oferi linii complet diferite de produse pentru aceste două canale de distribuţie, pentru a evita conflictele de interese. Structura pe care o vom implementa în România a fost verificată în alte ţări, Cehia fiind un exemplu. Desigur, vom încerca să eliminăm greşelile pe care le-am făcut acolo şi să adaptăm totul la condiţiile locale, pentru că în fiecare ţară situaţia este diferită.

C.A.: Cât de importante sunt consumabilele pentru Epson?

T.H.: Consumabilele sunt foarte importante pentru noi. Cu doi ani în urmă am început să comunicăm costul cartuşelor pentru produsele de birou şi costul per fotografie - în cazul imprimantelor foto, tocmai pentru că suntem de părere că acestea reprezintă informaţii esenţiale pentru cumpărător. Inamicii noştri sunt producătorii de cartuşe compatibile şi remanufacturate, care pot produce cu până la 50% mai ieftin decât cartuşele originale. Nu suntem împotriva folosirii acestor consumabile în imprimantele noastre, dar utilizatorii trebuie să fie conştienţi că preţurile consumabilelor originale nu mai sunt la fel de mari ca în trecut şi, în plus, cea mai bună calitate a imprimării se obţine doar folosind consumabile originale. Nu trebuie trecut cu vederea nici faptul că o cerneală diferită poate distruge capetele de imprimare.

C.A.: Ce se întâmplă cu garanţia în cazul folosirii consumabilelor compatibile?

T.H.: Condiţiile de garanţie nu se schimbă în cazul folosirii consumabilelor compatibile, dar, dacă este evident că o defecţiune a capetelor de imprimare s-a produs din această cauză, va fi foarte greu pentru utilizator să ne convingă să efectuăm reparaţia în cadrul garanţiei produsului.



ION iTTUSB

Pick-up pentru PC

Pentru acei colecționari fanatici care încă mai au dulapul plin cu discuri de vinil, ION Audio a creat acest dispozitiv care permite salvarea directă în format digital a melodiilor stocate pe acestea. iTTUSB nu este un pick-up obișnuit, cu toate că poate foarte bine să țină loc și de așa ceva (grație posibilităților de conectare la orice dispozitiv de amplificare care dispune de o intrare analogică). Prin conectarea pe portul USB și folosirea softului inclus în pachet, utilizatorul poate edita, "recondiționa" și salva ca MP3 melodiile stocate pe bătrânele discuri LP. O facilitate interesantă este posibilitatea înregistrării la viteză dublă a pieselor (celebrul high speed dubbing de la casetofoanele de duzină care inundau piața la începutul anilor '90), softul de control asigurând conversia semnalului la viteza normală. Eliberate din plasticul uzat, melodii celebre vor prinde din nou viață în playerele MP3 sau computerele colecționarilor.

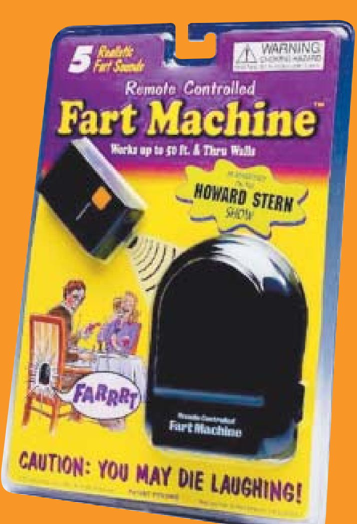
TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Fart Machine 2

Fă-ți prietenii de râs!

Nu avem nici cea mai mică idee despre cum ar fi arătat Fart Machine 1, dar bănuim că versiunea a doua produce flatulații mult îmbunătățite. Este cadoul ideal, dar și metoda perfectă de a te răzbuna pe șefi, prieteni sau rude, punându-i într-o situație extrem de delicată.



Dispozitivul permite declanșarea rușinoaselor sunete, prin telecomandă, de la o distanță sigură de până la 30m, punându-vă la adăpost nu doar de orice bănuială, ci și de eventualele represalii la care s-ar simți îndreptățită victima să recurgă. Telecomanda este suficient de puternică pentru a acționa infamul dispozitiv chiar și printr-un zid de beton, dar care ar mai fi plăcerea dacă nu poți vedea fața victimei și pe cele ale interlocutorilor acesteia...



Pot fi selectate până la 15 tipuri de sunete (câtă grijă pentru detalii...), potrivite pentru fiecare ocazie. Nu aveți decât să ascundeți mașinăria în spatele canapelei și să așteptați cuminți următoarea victimă.

LED Scrolling Belt

Curele cu afișaj

Ultima modă în Statele Unite pare să fie transformarea cataramei de la curea în panou de afișaj. Pentru orice-ți trece prin cap, de la declarații de dragoste la anunțuri de mică publicitate. Afișajul este complet programabil, cureaua permițând stocarea a până la opt mesaje diferite, utilizatorul putând alege viteza de derulare, fonturile folosite sau nivelul de luminozitate. Curelele sunt disponibile în patru culori, roșu, verde, albastru și, bineînțeles, roz. Compunerea mesajelor se poate face fie prin intermediul computerului, cu ajutorul software-ul special livrat în pachet, fie folosind panoul de control de pe spatele cataramei. Comunicare cu computerul se face prin infraroșu, cureaua fiind livrată inclusiv cu senzorul IrDA care se conectează la computer.



hardware



Radu Bozga radu.bozga@xtrempc.ro

Noi procesoare x86?

Concurenţa pe piaţa procesoarelor s-ar putea înteţi prin mărirea numărului de producători.

Lucrurile au devenit oarecum ciudate pe piaţa IT din momentul în care AMD a achiziţionat ATI, iar Intel a luat în calcul posibilitatea integrării GPU-ului în CPU.

Mai mult decât atât, au fost vehiculate zvonuri conform cărora Intel ar putea achiziţiona NVIDIA, însă au fost infirmate destul de repede. Dacă stăm să ne gândim puţin, acestea au fost total nefondate, mai ales dacă ţinem cont de faptul că actualul lider al pieţei de microprocesoare are resursele necesare pentru a produce chip-uri grafice. Deci, AMD şi ATI şi-au unit forţele, devenind o singură companie capabilă să producă atât CPU-uri, cât şi GPU-uri, Intel fiind suficient de puternică încât să pătrundă şi pe piaţa de chip-uri grafice, însă ce are de gând să facă NVIDIA?

Cu ceva timp în urmă, o parte din cercetătorii de la Intel s-au constituit într-o companie numită Stexar, despre care s-a crezut că se va lansa fie pe piaţa microprocesoarelor, fie pe cea a chip-urilor grafice. Cu toate acestea, la sfârşitul lunii august, Stexar şi-a închis porţile fără a introduce pe piaţă nici măcar un produs. Însă ce s-a întâmplat cu inginerii şi cu cercetările care au avut loc în cadrul Stexar? Cea mai mare parte din ei au fost angajaţi de NVIDIA, care, prin această acţiune, dă semne de extindere prin posibila introducere a unei noi game de produse, cel mai probabil procesoare x86.

Lansarea unui procesor x86 implică totuşi o mulţime de probleme, chiar şi pentru o companie ca NVIDIA. Fără îndoială, prin inginerii pe care îi are în momentul de faţă şi capitalul de care dispune, compania este capabilă să producă un astfel de procesor. Problema principală o reprezintă licenţele şi alte instrumente legale folosite de multe ori pentru a sufoca din faşă orice tentativă de acest gen. Astfel, pentru orice implementare x86, o companie trebuie să păşească pe un teren minat de patente numai pentru a trece de stadiul laboratorului.

Să luăm totuşi în calcul şi posibilitatea lansării unui alt tip de procesor: ARM, PPC sau ISA. Din nou putem afirma despre NVIDIA că dispune de resursele necesare pentru a finaliza un astfel de proiect. Dar, pe o piaţă orientată către arhitectura x86, acest lucru ar însemna un eşec din start, neputând rula sisteme de operare Windows, jocuri şi alte aplicaţii utilizate în ziua de azi, chiar dacă puterea de procesare grafică ar fi uluitoare.

Să revenim deci la procesoarele x86. În primul rând, NVIDIA trebuie să obţină o licenţă de la una din companiile care deţin una, cel mai probabil AMD sau Intel în acest caz. La ora actuală, există patru mari companii care au dreptul de a realiza procesoare x86: AMD, IBM, Intel şi NatSemi. De asemenea, există patru companii care deţin licenţa necesară pentru a utiliza bus-ul Intel: NVIDIA, ATI, SIS şi VIA. Această licenţă le permite însă celor patru companii să producă chipset-uri, în nici un caz procesoare. Pentru a obţine dreptul de a produce procesoare x86, producătorul va trebui fie să obţină un patent de la una din cele patru mari companii care deţin unul, fie să plătească o sumă destul de mare, fie ambele. În acelaşi timp, o licenţă poate fi obţinută şi pe căi mai puţin ortodoxe, precum şantajul, însă dacă NVIDIA ar fi avut această carte probabil că ar fi jucat-o până acum.

În concluzie, dacă NVIDIA doreşte să pătrundă pe piaţa procesoarelor, va trebui să obţină binecuvântări din partea AMD şi Intel, lucru care pare puţin probabil, întrucât nimeni nu doreşte să ajute un posibil concurent, indiferent de domeniul de activitate. Pe de altă parte, NVIDIA ar putea cădea la o înţelegere cu IBM, însă, dacă ţinem cont de relaţiile dintre cele două companii, realizăm că nici această situaţie nu este plauzibilă.

Ţinând cont de lucrurile prezentate mai sus, tindem să credem că NVIDIA va ignora licenţele pentru moment şi va începe direct cercetările, urmând să se gândească mai târziu la aspectele legale implicate de lansarea unui produs final. Investind în fosta echipă Stexar, poate că NVIDIA şi i-a făcut duşmani de temut pe AMD şi Intel, însă acest pas s-ar putea dovedi a fi cea mai de succes investiţie din toată istoria companiei.



PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază LGA775 / Socket 939
CPU - Core 2 Duo X6800 2.93GHz / Athlon64 FX-60
Memorie - 2x512MB GeIL DDR2-800 4-4-4-12 / 2x512MB GeIL Ultra DDR433 2-3-3-6
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - ATI Radeon X1900XTX
Sursă - Fortron Epsilon 600W

Plăci video AGP / PCI Express
CPU - Intel Pentium 4 3.2E/Athlon64 FX-60
Placă de bază - ABIT IC7-G/MSI K8N Diamond
Memorie - 2x512MB GeIL Ultra DDR433 2-3-3-6/2x512MB GeIL DDR433 2-3-3-6
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
Sursă - Fortron Epsilon 600W


SyncMaster 931C
SAMSUNG

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

PE SCURT

Plăci video DirectX 10
ASUS lansează în România seria EN8800, acestea fiind primele plăci video complatibile DirectX 10. Pentru a oferi o valoare mai mare, plăcile video din seria EN8800 includ două jocuri 3D: Ghost Recon Advanced Warfighter şi GTI Racing. Seria EN8800 este formată în acest moment din două modele: EN8800GTX/HTDP/768M şi EN8800GTS/HTDP/640M.
www.asus.com

Cititor de carduri SD miniaturizat
Buffalo oferă o nouă perspectivă pentru cititoarele de carduri. MCR-MSD este un cititor de carduri SD, miniaturizat, ce se conectează direct pe un port USB. Fizic se aseamănă foarte mult cu un flash pen, dimensiunile acestuia fiind 39x20x7mm.
www.buffalotech.com

Căşti în stil retro
Noile căşti Panasonic RP-HTX7 dispun de o tehnologie modernă şi culori vii. Puterea acestora este de 1000mW iar gama de frecvenţe reproduse se situează între 7Hz şi 22Khz. O notă aparte de eleganţă este dată de design-ul retro. Preţul pentru modelul în cauză este de 59$.
www.panasonic.com

Media recorder entry level
Toshiba oferă un nou recorder media dotat cu un HDD de 160GB. VARDIA RD-E160 dispune de harddisk şi inscriptor DVD şi este capabil să înregistreze emisiuni tv în format HD în timp real. Noul recorder este dotat cu două telecomenzi infraroşu, dintre care una este simplificată.
www.toshiba.com

Noi căşti Denon
Denon, o companie cunoscută pentru produsele sale audio, lansează pe piaţă două modele noi de căşti pentru playerele portabile. AH-C700 cu 104 db/mW (16O), plajă de frecvenţe între 12 şi 24khz ce cântăresc doar 6.6 grame, şi AH-C350 cu 110 db/mW (17O), cu capacitatea de a reda frecvenţe audio între 20Hz şi 21kHz.
www.denon.com

BENQ

BenQ MP510 – un proiector sub 500 de euro

BenQ este recunoscut pentru gama largă de produse, precum şi pentru preţurile accesibile. MP510 vine să confirme acest fapt deja ştiut, având un preţ situat sub 500 de euro. În momentul de faţă singurul proiector ce se încadrează în această categorie, cu excepţia lui BenQ, este Lumenlab 1000, care are o rezoluţie mai mare, dar caracteristici inferioare în ceea ce priveşte contrastul şi intensitatea luminii. MP510 are o rezoluţie de 800x600, 2000:1 contrast, 1500 lumeni, iar lampa rezistă 2000 de ore în modul standard sau 3000 de ore în modul ECO. Intrările video pentru noul proiector ce îşi va face debutul pe piaţă luna aceasta sunt RGB şi S-Video. Dimensiunile pentru noul produs sunt 27.69x9.14x20.83cm şi cântăreşte 2.68kg.
www.benq.com



JVC DT-V24L1D

Monitor HD pentru editare video profesională

Pentru cei care lucrează în domeniul prelucrării grafice şi editării profesionale JVC prezintă DT-V24L1D, ultima realizare în domeniu a firmei japoneze. Noul monitor LCD cu diagonală de 24 inch (61cm) dispune de o rezoluţie 1920x1200, contrast de 1000:1 şi unghi de vizualizare de până la 176 grade. Sunetul este redat cu ajutorul a două difuzoare integrate cu puterea de un watt fiecare, amplasate în partea de jos. Formatul monitorului



este 16:9 iar luminozitatea se ridică până la 400cd/mp. Fiind un monitor profesional cu caracteristici impresionante, DT-V24L1D are integrată o serie de facilităţi ce permit conectare către diverse surse video prin conectori cum ar fi BNC, HD-SDI/SD-SDI şi DVI-D. Produsul va fi lansat pe piaţă în luna Ianuarie iar preţul pentru acesta a fost stabilit în jurul valorii de 2500 de euro.
www.jvc.com

LINKSYS CIT310

Telefon prin Yahoo! Messenger

Linksys introduce pe piaţă noul terminal mobil VOIP (Voice Over Internet Protocol), ce este capabil să ruleze softul Yahoo! Messenger. CIT310 îi oferă utilizatorului posibilitatea de a realiza legături telefonice atât prin softul Yahoo! Messenger, cât şi printr-o linie telefonică obişnuită. Apelurile telefonice prin intermediul Yahoo! Messenger sunt gratuite către utilizatorii acestui sistem şi au un cost redus pentru destinaţii din afara reţelei. În pachet veţi găsi un suport ce se conectează pe portul USB al unui calculator, softul aferent, încărcătorul, şi terminalul mobil. Mobilitatea telefonului se rezumă la 50 de metri în spaţiul interior şi 300 de metri în spaţiu deschis. Informaţiile sunt afişate către utilizator prin intermediul unui ecran LCD color. Modelul este disponibil publicului larg prin site-ul de vânzări Amazon la un preţ de 100$.
www.linksys.com



SOLIDALLIANCE MOTTAINAI

Flash Pen bijuterie

SolidAlliance, expert în fabricare unor flash pen-uri mai puţin obişnuite, introduce pe piaţă, ce-i drept, una de nişă, modelul MOTTAINAI, o bijuterie specială cu 2GB memorie şi un preţ de 600 de euro. Costul extrem de mare al produsului este justificat printr-o operă de artă realizată din aur şi cristale de Statsuma Kiriko, unul dintre cei mai apreciaţi producători din Japonia. Carcasa internă a stick-ul este fabricată din bronz pentru a fi asigurată o maximă rezistenţă. Flash Pen-ul a fost creat ca un omagiu adus industriei constructoare de avioane din Japonia, aura strălucitoare şi exclusivistă impregnată garantându-i succesul pe o piaţă unde totul trebuie să se încadreze în categoria "lux".

www.solidalliance.com



PANASONIC

O nouă cameră video HD



Panasonic HDC-SD1 este prima cameră video AVCHD (Advanced Video Codec High Definition). HDC-SD1 este produsul final bazat pe un concept anterior prezentat de Panasonic. Lentilele Leica DICOMAR au fost păstrate pentru modelul de serie, acestea fiind capabile să realizeze un zoom optic de 12x. Ecranul LCD are dimensiunea de 3 inch (7.62cm). Camera are un senzor 3CCD şi capacitatea de a înregistra imagini în formatul 1920x1080, în timp ce rivalul Sony ajunge doar la rezoluţia 1440x1080. Sunetul este captat în sistem Dolby 5.1 sincronizat cu acţiunea zoom-ului (în timp ce se execută zoom înregistrarea sunetului se focalizează pe subiect). Stocarea datelor se face pe un card Secure Digital. Astfel veţi avea posibilitatea de a înregistra 40 de minute pe un card SD de 4GB sau aveţi opţiunea unui harddisk extern de 40GB. Dimensiunile pentru noua cameră ce îşi va face debutul pe piaţa japoneză în decembrie 2006 sunt 74x69x142mm, iar greutatea acesteia este de 430 grame fără baterii. Preţul de vânzare se va situa probabil în jurul valorii de 1300 de euro.

www.panasonic.com

LIGHTING CONTROLLER 300

Telecomanda pentru orice

Lighting Controller 300 poate înlocui orice telecomandă în infraroşu, fiind concepută să integreze într-o singură unitate comenzile pentru aparatura audio-video. Designul futurist şi touch screen-ul ce afişează dinamic butoanele pentru comenzi justifică, cel puţin în concepţia producătorului, preţul de 600$. Telecomanda este programabilă în sensul că se pot executa seturi de comenzi care să controleze şi să configureze mai multe aparate din casă prin apăsarea unui singur buton. Funcţia "Intelligent Monster Tracking Memory™" aminteşte utilizatorului ce comenzi au fost efectuate pentru controlul aparaturii electronice.



Bateriile pe care aceasta le utilizează sunt de tipul litiu ion şi se pot reîncărca folosind încărcătorul livrat în pachet. Împreună cu telecomanda este oferită o consolă ce transformă semnalul din infraroşu în unde radio astfel încât controlul să fie posibil şi pentru aparatura amplasată în alte camere.

www.monstercentral.com

CREATIVE X-FI SOUND SISTEM Z600

Boxe construite special pentru Zen Vision:M

Creative dezvoltă lista de opţiuni disponibile pentru linia de playere Zen Vision:M. X-Fi Sound Sistem Z600 este conceput ca un sistem home theater şi foloseşte aceeaşi procesare hardware pe 24 de biţi ca Xmod, pentru a aduce îmbunătăţiri sunetului. Sistemul dispune de un subwoofer şi doi sateliţi cu o putere de 35 de waţi fiecare. Produsul este disponibil din luna Noiembrie la un preţ de 399$.

www.creative.com

PE SCURT

Epson Endeavor NJ1000

Epson oferă noul Epson Endeavor NJ1000 la un preţ de numai 470 de euro. Notebook-ul dispune de un ecran LCD de 15 inch, procesor Celeron M410, harddisk de 40GB şi placă video ATI Radeon 200M.

www.epson.com

FujiFilm BIGJOB HD-3W

Destinată atât profesioniştilor, cât şi amatorilor de fotografie, FujiFilm BIGJOB HD-3W este o cameră digitală robustă şi rezistentă la apă. BIGJOB HD-3W dispune de un senzor de 6Mpx, zoom optic 3x, suportă memoriile xD şi poate înregistra filme în rezoluţie VGA la 30fps.

www.fujifilm.com

Intel - noi facilităţi de producţie

Intel Corporation a anunţat extinderea capacităţilor de producţie în Vietnam şi creşterea investiţiilor de la 300 de milioane USD la un miliard USD. Se preconizează începerea construcţiei în luna martie şi demararea producţiei efective în anul 2009. De asemenea vor fi angajaţi peste 4000 de oameni.

www.intel.com

NVIDIA CUDA

Procesarea de calcul pe GPU prin tehnologia CUDA reprezintă o nouă abordare a acestei sfere în care sute de procesoare integrate (on-chip) comunică simultan şi cooperează pentru a rezolva probleme de procesare complexe până la 100 de ori mai rapid decât prin abordările tradiţionale. Această arhitectură progresistă este completată de o altă premieră – compilator C NVIDIA pentru unităţile de procesare grafică. Disponibilă astăzi pe noua placă video GeForce® 8800, dar şi pe soluţiile grafice profesionale viitoare Quadro® de la NVIDIA, procesarea de calcul prin tehnologia CUDA trece de limitările procesării de flux ale tradiţionalelor unităţi de procesare grafică (GPU), permiţând nucleelor de procesoare GPU să comunice, să se sincronizeze şi să partajeze datele.

www.nvidia.com

Reportofon Sanyo cu baterii Eneloop

Sanyo oferă noul reportofon echipat cu baterii Eneloop. ICR-S280RM este capabil să înregistreze sunet direct în formatele MP3, WMA. Dimensiunile noului produs (43x13x117mm) sunt asemănătoare cu ale unui telefon mobil, iar greutatea este de doar 49 grame.

www.sanyo.com

PE SCURT

Boxe high end de la Sony

Sony oferă pe piață o nouă pereche de boxe high end. SS-AR1 sunt construite manual din lemn, fiecare boxă dispune de două difuzoare cu diametrul de 200mm, unul cu diametrul de 13mm și un tweeter de 25mm. Boxele sunt capabile să reproducă sunete într-o plajă de frecvențe situată între 28Hz și 60kHz, măsoară 320x490x1080mm și cântăresc 57kg. Prețul pentru o singură boxă este de 6000E.

www.sony.com

Alcatel OT-E801 și-a făcut debutul pe piața europeană

Producătorul francez a prezentat noul său model OT-E801 dedicat în special iubitorilor de muzică. E801 dispune de un slot SD, extensibil până la capacitatea de 2GB și poate rula fișiere MP3.
Conform datelor oferite de producător, durata de viață a bateriei este de 250 de ore în stand by și de 10 ore în convorbire. Prețul pentru piața din Marea Britanie este de aproximativ 40 de lire sterline.

www.alcatel.com

Monitoarele LCD BenQ primesc certificarea Microsoft Vista

Monitoarele LCD BenQ primesc certificarea Microsoft Vista, FP93GX+ și FP93GS fiind printre primele modele ce primesc logo-ul Works with Windows Vista, care asigură fiabilitate, stabilitate, securitate și instalare potrivită. Cele două monitoare de înaltă performanță sunt construite ținându-se seama de utilitatea lor pentru clienți. Modelul FP93GX+ este caracterizat de un timp de răspuns ultrarapid de 2ms cuplat cu tehnologia Advanced Motion Accelerator (AMA) de la BenQ, care permite imagini în mișcare cât mai reale prin reducerea timpului de răspuns de-a lungul scalei de culoare. Modelul FP93GS dispune de tehnologia Senseye proprie BenQ, ce îmbunătățește automat și dinamic calitatea imaginii.

www.benq.ro

Lumenlab a lansat Evo Projector V1

Lumenlab a lansat pe piața americană proiectorul Evo Projector V1. Produsul, al cărui cost este de numai 499$, este conceput ca o soluție accesibilă fără a pune pe plan secund calitatea. Prețul pentru lampă, principalul consumabil la acest gen de produse, este de numai 30$.

www.lumenlab.com

SAMSUNG

Noi jucării multifuncționale



Inventivitatea și imaginația inginerilor coreeni de a concepe noi produse tip "gadget" nu are limită. Samsung SPH-P9000 este un calculator portabil deghizat în PDA, ce poate rula un sistem de operare cum ar fi Windows-ul XP. Caracteristicile noului produs ce tocmai a fost lansat pe piața asiatică sunt asemănătoare cu ale unui laptop, ce-i drept la dimensiuni mult reduse. Imaginile sunt afișate pe un monitor LCD cu diagonala de 5 inch (12.7cm), iar procesorul funcționează la frecvența de 1GHz. Stocarea datelor se face pe un harddisk cu capacitatea de 30Gb, în timp ce memoria RAM a sistemului este de 256MB. Tastatura produsului este una QWERTY pentru introducerea facilă a datelor. Fiind o soluție mobilă, SPH-P9000 stă foarte bine în termeni de conectivitate, beneficiază de WiMAX pentru acces wireless la Internet și CDMA EV-DO pentru telefonia mobilă. Dimensiunile noului model sunt 143x94x29mm, iar greutatea de 580 grame.

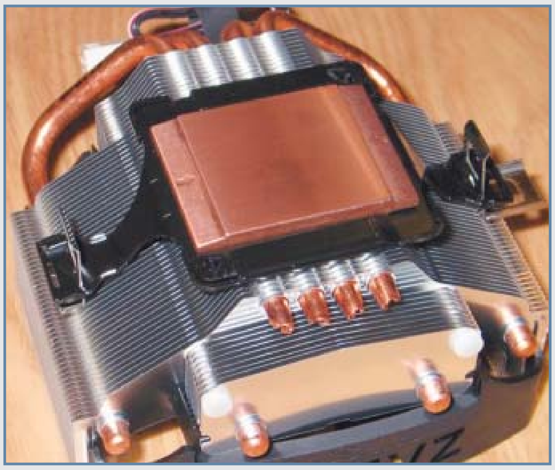
www.samsung.com

MAI MARE NU ÎNSEAMNĂ ÎNTOTDEAUNA MAI BUN

Sistemele de răcire - excelență în design, lacune în performanță

Celor care nu doresc sisteme de răcire voluminoase Zalman le propune un cooler silențios de dimensiuni reduse, dar cu o bună capacitate de dispersie a căldurii. Modelul CNPS8000 poate asigura răcirea atât pentru procesoare Intel, cât și AMD și beneficiază de posibilitatea de a regla turația ventilatorului prin intermediul unui panou de comandă ce se montează în exteriorul carcasei. Sistemul de transfer al căldurii este format din patru heat-pipe-uri și baza din cupru pur ce se montează pe procesor. Lamelele fabricate din aluminiu sunt în număr mai mare și asigură o suprafață de cedare a căldurii mărită. Zalman CNPS8000 cântărește 350 grame, este candidatul ideal pentru carcasele ce nu dispun de prea mult spațiu, iar ventilatorul cu diametrul de 92mm cu turație variabilă face ca zgomotul să se încadreze între 18 și 30 de decibeli.

www.zalmanusa.com



SUPER TALENT

Flash Pen cu ReadyBoost™



Una dintre soluțiile de a mări performanța unui sistem de calcul este aceea de a adăuga memorie RAM suplimentară. O capacitate mai mare a memoriei RAM înseamnă mai puține accesări ale harddisk-ului, fapt ce se traduce printr-o creștere a performanțelor. Windows Vista™ introduce un nou concept în adăugarea de memorie sistemului. Windows ReadyBoost™ poate îmbunătăți performanțele unui sistem folosind memoria unui flash pen, fără a upgrada memoria în mod clasic, prin module RAM. Drive-ul instalat pe portul USB poate fi înlăturat în orice moment, fără a risca pierderea datelor sau afectarea funcționării sistemului. Super Talent a construit noul model cu dublu scop, fiind optimizat în mod special să lucreze ca o memorie RAM auxiliară. Datele sunt criptate pentru a preveni citirea flash-ului pe alte sisteme în cazul în care acesta este pierdut. Super Talent RBST are o viteză îmbunătățită de transfer al datelor și este compatibil cu sistemul ReadyBoost™. Carcasa exterioară a produsului este fabricată din aluminiu. Flash Pen-ul este fabricat în Statele Unite și este garantat lifetime. Vânzarea noului produs a început în luna noiembrie a acestui an, iar prețul orientativ este de 29$ pentru modelul cu capacitatea de 1GB și 59$ pentru cel cu capacitatea de 2GB.

www.supertalent.com



Puterea Performanței

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra PERFORMER bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra PERFORMER



Placă de bază:	ASUS chipset I965P Socket 775
Procesor:	Intel® Core™2 Duo E6300
Memorie:	1GB DDR 2
HDD:	250 GB
Unitate optică:	DVD RW
Placă video:	ASUS nVIDIA GeForce 7300 GT 256 MB
Placă de sunet:	onboard
Placă de rețea:	onboard
Carcasă:	Modecom ATX 400W card reader intern.

intel
Core™ 2
Duo
inside™
Dual-core.
Do more.

Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare

HARDMAIL

CU OCHII PE FORUM!

Puteți citi aici cele mai interesante întrebări și răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xpc.ro. Vă așteptăm ca de obicei să participați alături de noi la discuții despre domeniul hardware.

FORUM: Discuții hardware

Câte RPM trebuie să aibă cooler-ul de la un E6300?

Am cooler-ul care a venit cu procesorul, iar Everest îmi arată 955 RPM. E bine? Într-o cameră cu temperatura de 25 de grade, procesorul lucrează la 56 de grade, fără să-l stresez. Nu-și face cooler-ul ăla treaba bine? *weeezer*

Nu e bine. Un Allendale în Idle nu ar trebui să treacă de temperatura camerei plus câteva grade. În niciun caz un plus de 31 grade. E bine montat cooler-ul box? Pune mâna pe el, că la 56°C ar trebui să frigă binișor. Folosește și Core Temp să vezi ce temperaturi îți scoate pe ambele core-uri. ***burebista***

Everest Ultimate mie îmi arată cam la fel ca CPU Temp, Intel Desktop Utilities îmi arată valori între 30 și 65 de grade. Speedfan nu-mi vede procesorul. Intel Destop, la început, când deschid calculatorul, arată 55, apoi scade până pe la 43 de grade cam după trei ore de utilizare. Ventilatorul nu a depășit niciodată 905, iar din bios nu îl pot regla. *Conrad_QS*

Cred că Speed Fan citește greșit temperatura. Vezi cât ai cu Core Temp. Legat de cooler-ul box ... turația trebuie să varieze în funcție de temperatură. După 10 minute de 2xPrime95, se ating 70 grade iar turația cooler-ului ajunge la 1700rpm. Caută în BIOS la secțiunea de monitorizare, trebuie să fie pe acolo ceva setări legate de viteza ventilatorului. Temperaturile raportate de Core Temp sunt mult mai mari decât cele raportate de restul programelor (inclusiv Easy Tune5). Dacă în BIOS se afișează 40 grade, Easy Tune raportează 40, iar Core Temp 52. Repet, temperatura raportată în BIOS coincide cu cea raportată de Easy Tune 5. Cee ce raportează Core Temp este total eronat și s-au mai plâns și alți utilizatori de acest lucru. ***STR8_***

FORUM: Plăci video

Problemă FX5700

Am schimbat recent placa video și am o problemă cu ea. Am un Leadtek A360 VIVO FX5700 pe AGP și problema este următoarea: mi se restartează PC-ul în momentul în care încerc să rulez jocuri mai noi (gen Mohpa și Caesar 4). La jocuri mai vechi, gen CS 1.6, HL2 și multe altele, merge foarte bine. Altă problemă ar fi că în anumite jocuri lipsesc texturi dacă activez vsync. ***Heatseeker***

Daca în timpul jocurilor, 3DMark sau orice aplicație 3D calculatorul se restartează, atunci îți sugerez să testezi placa video la un prieten cu o sursă mai puternică. *serbanel*

Am pățit la fel. Am avut un FX5200 și totul era în regulă. Am schimbat-o cu un FX6200 și au început problemele în SSAM II și FEAR. Persistau numai la jocuri mari, în rest totul era bine. Am schimbat sursa și am rezolvat-o oarecum (modelul pe care l-am ales e unul slab care face mai mult zgomot, dar cel puțin nu se mai restartează sistemul). ***mr.dre***

Eu jucam Mohpa și cu Radeon 9200SE (Pixel Shader 1.3) și cu FX5200 și nu am întâmpinat niciun fel de probleme. Încearcă și 3DMark 2003/2005 și vezi dacă se mai resetează. *alex_2005*

>>> PROBLEME SISTEM AUDIO ȘI CONEXIUNE INTERNET >>>

Autor: Bunea Cornel

Am un calculator în următoarea configurație: procesor Intel P4 3.2GHz, placă de bază P5AD2-E Deluxe, memorie 1GB, harddisk 300GB, placă video NVIDIA 6600GT. Problema este următoarea: sistemul audio 5.1 pe care îl am funcționează cum trebuie la test, însă la filme și la muzică nu se aude satelitul din centru. A doua problemă este conexiunea la Internet, pentru care folosesc ZAPP ca provider. Dacă descarc o arhivă de pe Internet, primesc erori la dezarhivare și, deși în taskbar este raportată o viteză de 243kbps, viteza de transfer este foarte mică. Calculatorul merge foarte bine în aplicații din cele mai solicitante și sunt foarte mulțumit de el. Să îl formatez, în ciuda faptului că toate programele rulează corect?

XtremPC: Deoarece sistemul audio funcționează corect pe perioada testului, trebuie să știi că problema nu este una de natură hardware. Observ că în configurația ta nu apare o placă audio, de unde trag concluzia că o folosești pe cea integrată. În cazul acesta, este un lucru normal să nu auzi nimic în satelitul central, deoarece cele mai multe plăci audio integrate nu decodează corect toate semnalele. Conexiunile ZAPP la Internet, deși sunt mult mai rapide ca dial-up-ul tradițional, nu oferă o viteză de transfer prea mare. Mai mult decât atât, aceasta depinde foarte mult de puterea semnalului în zona din care te conectezi. Viteza raportată în taskbar este măsurată în kbps, însă la transfer de fișiere tu o măsori de obicei pe cea în kBps (sau, în românește, ko/s). Astfel, la 243kbps tu poți avea un transfer teoretic de maximum 30kBps. În realitate, transferul tău va fi și mai încet, deoarece o parte din bandă este rezervată pentru anumite operații ale sistemului de operare sau ale programelor antivirus. Erorile pe care le primești la dezarhivarea fișierelor descărcate se datorează cel mai probabil coruperii datelor survenite în urma unei conexiuni cu fluctuații mari care are pierderi de pachete. De asemenea, poate fi vorba de un defect al modemului pe care îl folosești.

>>> EROARE BLUE SCREEN >>>

Autor: Nidelea Cristian

Am o mare problemă cu calculatorul: aproape de fiecare dată când îl pornesc, înainte de a încărca sistemul de operare, Windows XP, apare un ecran albastru și se restartează instantaneu. Am această problemă de multă vreme și luni de zile m-am chinuit să văd ce scrie în acea eroare. Într-un final am reușit să citesc: PFN_LIST_CORRUPT. M-am uitat pe forumuri, dar nu m-am lămurit ce o generează.

XtremPC: Așa cum specifică și Microsoft, eroarea STOP 0x0000004E PFN_LIST_CORRUPT apare deoarece unul din drivere nu se poate încărca. De cele mai multe ori, acest lucru este rezultatul unei probleme de comunicare între placa de bază și memorie, ceea ce poți verifica cu ajutorul unor programe speciale, precum Gold Memory. În unele cazuri, probleme de acest gen se pot rezolva prin simpla mărire a latențelor pentru memorii din BIOS. De asemenea, poate fi vorba de un harddisk sau un controller defect. De aceea, te sfătuim ca în cazul în care nu depistezi erori legate de accesul la memorie, să încerci o reinstalare a sistemului de operare pe un alt harddisk, diferit ca interfață de cel actual.

>>> PROBLEME PLACĂ VIDEO >>>

Autor: Constantin Vaduva

Am un calculator cu următoarea configurație: procesor AMD Athlon64 3200+ Sk939, placă de bază ASUS A8N SLI, 1GB DDR GeIL, placă video ASUS EAX 800 GTO, carcasă DeLux MG416 450W. Am constatat că, deși nu am avut niciodată probleme în timpul jocurilor, atunci când ard CD-uri sau copiez conținutul DVD-urilor pe harddisk, programul de monitorizare al plăcii video, ASUS SmartDoctor, îmi afișează tot felul de avertismente. Acestea se referă la tensiunile de alimentare ale plăcii video, care, conform programului, sunt următoarele: 4.98V în loc de 2V pentru memoria video, 3.98V în loc de 3.3V pentru bus și 2.53V în loc de 1.4V pentru chip-ul grafic. Am setat o toleranță de 20% față de nominal, în ideea de a micșora frecvența erorilor. Menționez că nu am făcut overclocking și am folosit ultimele drivere. Oare sursa nu oferă amperajul necesar sau este o incompatibilitate între NVIDIA și ATI?

XtremPC: În cazul tău, cu siguranță este vorba de o eroare de raportare, deoarece la diferențe de tensiune atât de mari placa video nu ar putea funcționa. În ceea ce privește incapabilitatea sursei de a furniza curenții necesari, o astfel de problemă se manifestă prin resetări sau opriri ale sistemului. Dacă singurele probleme pe care le-ai întâmpinat sunt cele semnalate de SmartDoctor, atunci poți sta liniștit, deoarece au mai existat cazuri în care, în anumite configurații, programele de monitorizare oferite de ASUS raportau valori eronate. De asemenea, problema poate fi și hardware, cauzată de unul sau mai mulți senzori defecți, însă acest lucru poate fi verificat prin intermediul unui alt program de monitorizare, precum Everest.


De ce să plătești mai mult pentru culoarea ta preferată?
EPSON
Tipărește cu doar 9,99 EURO pe cartuș.



NVIDIA ÎŞI ARATĂ COLŢII

PRIMELE TESTE CU 8800GTX ŞI GTS

Noutăţile pregătite de NVIDIA au ieşit la lumină, confirmând poziţia de lider a producătorului taiwanez pe piaţa plăcilor grafice pentru desktop.

DUPĂ CE ULTIMELE APARIŢII DE LA ATI ŞI NVIDIA pe segmentul de plăci video nu au adus decât mici modificări ale unor tehnologii deja existente, fără a schimba nimic din punctul de vedere al arhitecturii hardware, era timpul sa iasă în evidenţă cineva, iar NVIDIA a răspuns printr-o arhitectură care promite să revoluţioneze industria jocurilor. Sub numele de cod G80 întâlnim prima generaţie de plăci video compatibilă cu DirectX 10 şi Shader Model 4.0, din care primele modele sunt GeForce 8800GTX şi GeForce 8800GTS.

DIRECTX 10

DirectX este cel mai popular API (Application Programming Interface) pentru dezvoltarea de jocuri de calculator pentru Windows, Xbox şi Xbox 360, acesta depăşind OpenGL ca principal API pentru dezvoltarea de jocuri pe platformele Microsoft. NVIDIA a introdus prin GeForce 8800 primele chip-uri compatibile cu DirectX 10, cunoscut şi ca WGF 2.0 (Windows Graphics Foundation 2.0), acesta din urmă beneficiind de un Shader Model îmbunătăţit, ajuns la versiunea a patra. Diferenţele faţă de versiunea anterioară constau în implementarea unui sistem de virtualizare a memoriei şi renunţarea la un set de instrucţiuni (capability bits) care indicau trăsăturile distinctive active pe o placă video. Astfel, DirectX 10 va indica un număr minim de caracteristici hardware pe care trebuie să le aibă o placă video pentru a fi numită „compatibilă DirectX 10”.

NVIDIA G80

În mod normal, la plăcile video procesoarele grafice sunt împărţite în subunităţi cu rol predefinit. Astfel, printre altele, întâlnim procesoare de pixel şi procesoare de vertex, fiecare cu un număr fix de pipeline-uri dedicate, acestea din urmă reprezentând un lanţ de procese sau de procesări de date, aranjate astfel încât rezultatul fiecărui element al lanţului să servească drept date de intrare pentru următorul element. La ATI, mai exact la chipset-ul R580, întâlnim 48 de procesoare de pixel şi opt procesoare de vertex, terminologia folosită fiind pixel shader, respectiv vertex shader. Până acum fiecare dintre aceste unităţi avea o sarcină bine definită şi resurse alocate în mod unic pentru randarea de imagini în aplicaţii grafice.

Schimbarea intervine la modelele motorizate de G80, prin folosirea unei arhitecturi unificate (unified shader architecture) prin care procesoarele de shader, fie că sunt de pixel sau de vertex, folosesc o interfaţă unificată, la fel ca şi un acces unificat la resurse, permiţând partajarea pipeline-urilor existente în funcţie de resursele ce trebuie accesate. NVIDIA nu a creat o noutate în acest domeniu, ATI Technologies fiind prima care a introdus un chip grafic care să folosească arhitectura unificată. Cunoscut sub numele de cod R500, Xenos este folosit pentru consola Xbox 360, conţine 48 de procesoare de shader unificate şi suportă toate capabilităţile Shader Model 3.0. NVIDIA a dus mai departe tehnologia folosită pe Xenos şi a mărit numărul de procesoare de shader la 128 pentru modelul 8800GTX şi 96 pentru 8800GTS. De asemenea au primit un alt nume, Stream Processors. Termenul de stream processing este strâns legat de procesarea informaţiilor în paralel, comparativ cu arhitecturile existente, stream processors (SP) putând furniza până la de 20 de ori mai multă performanţă la acelaşi nivel de disipare de căldură, fără a se mări dimensiunile pastilei de siliciu. SP-urile sunt grupate în opt blocuri de câte 16 procesoare, fiecare bloc fiind echipat cu patru module de textură şi o memorie cache L1 partajată. Fiecare SP poate procesa două operaţii logice lansate simultan (MAD+MUL) per ciclu de execuţie, iar toate cele opt blocuri au acces la oricare din cele şase memorii cache L2 şi la oricare din cele şase seturi de regiştri cu scop general. Astfel, informaţia procesată de un procesor de shader poate fi accesată de un altul. Informaţia este prelucrată şi distribuită de un procesor de thread-uri, numit Thread Execution Manager, către SP-uri în funcţie de nivelul de încărcare. Un procesor de pixel de pe un R580 de la ATI are două unităţi logice aritmetice pentru calculul scalar şi două pentru cel vectorial, plus o unitate care controlează ramura de execuţie, aceasta din urmă reprezentând un punct într-un program în care controlul fluxului de date este alterat. Comparând cu G80, R580 are o eficienţă mai mare, însă, numărul de unităţi de

	NVIDIA 8800GTX	ASUS EN8800GTX	Leadtek PX8800GTX TDH	ASUS EN8800GTS	Leadtek PX8800GTS TDH	Leadtek PX7950GT TDH
						
Chipset	G80	G80	G80	G80	G80	G71
Frecvențe chipset/memorie	575MHz/1800MHz	575MHz/1800MHz	575MHz/1800MHz	500MHz/1600MHz	500MHz/1600MHz	600MHz/1430MHz
Memorie / Bus memorie	768MB/384biți	768MB/384biți	768MB/384biți	640MB/320biți	640MB/320biți	512MB/256biți
Unified shader processors	128	128	128	96	96	N/A
Pixel/vertex processors	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	24 / 8
Rezultate teste						
Far Cry 1280x1024	187.67	177.87	179.96	174.04	175.81	169.45
Far Cry 1600x1200	185.38	173.88	178.52	169.33	170.14	147.09
Far Cry 1280x1024 4X/8X	165.21	173.54	175.72	168.04	169.11	124.22
Far Cry 1600x1200 4X/8X	161.98	170.20	171.72	135.68	135.92	91.28
HL2 1280x1024	182.15	180.11	182.61	177.28	179.44	139.52
HL2 1600x1200	177.76	177.14	179.29	161.70	163.38	122.00
HL2 1280x1024 4X/8X	179.74	178.73	181.73	163.15	164.13	105.19
HL2 1600x1200 4X/8X	168.39	167.85	169.23	137.18	136.87	85.02
F.E.A.R. 1280x960	138.00	140.00	138	123.00	123	97.00
F.E.A.R. 1600x1200	126.00	125.00	126	102.00	100	73.00
F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	110.00	110.00	109	81.00	80	61.00
F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	80.00	81.00	79	58.00	56	43.00
Prey 1280x1024	150.60	148.40	146.8	119.70	119.4	77.60
Prey 1600x1200	131.10	129.50	122.8	97.00	96.4	66.70
Prey 1280x1024 4X/8X	129.80	123.50	122.3	119.30	115.9	65.20
Prey 1600x1200 4X/8X	105.90	100.60	100.2	96.50	94.8	55.10
AquaMark3 Default	103880	103139	103816	102538	103558	99417
Note						
3DMark06 Default	9152	9185	9156	8137	8068	5630
Nota jocuri	8.68	8.67	8.63	7.59	7.58	4.15
Nota sintetice	0.93	0.93	0.93	0.87	0.87	0.73
Nota dotari	0.11	0.11	0.11	0.11	0.11	0.11
Verdict	**9.72**	**9.71**	**9.67**	**8.57**	**8.56**	**4.99**

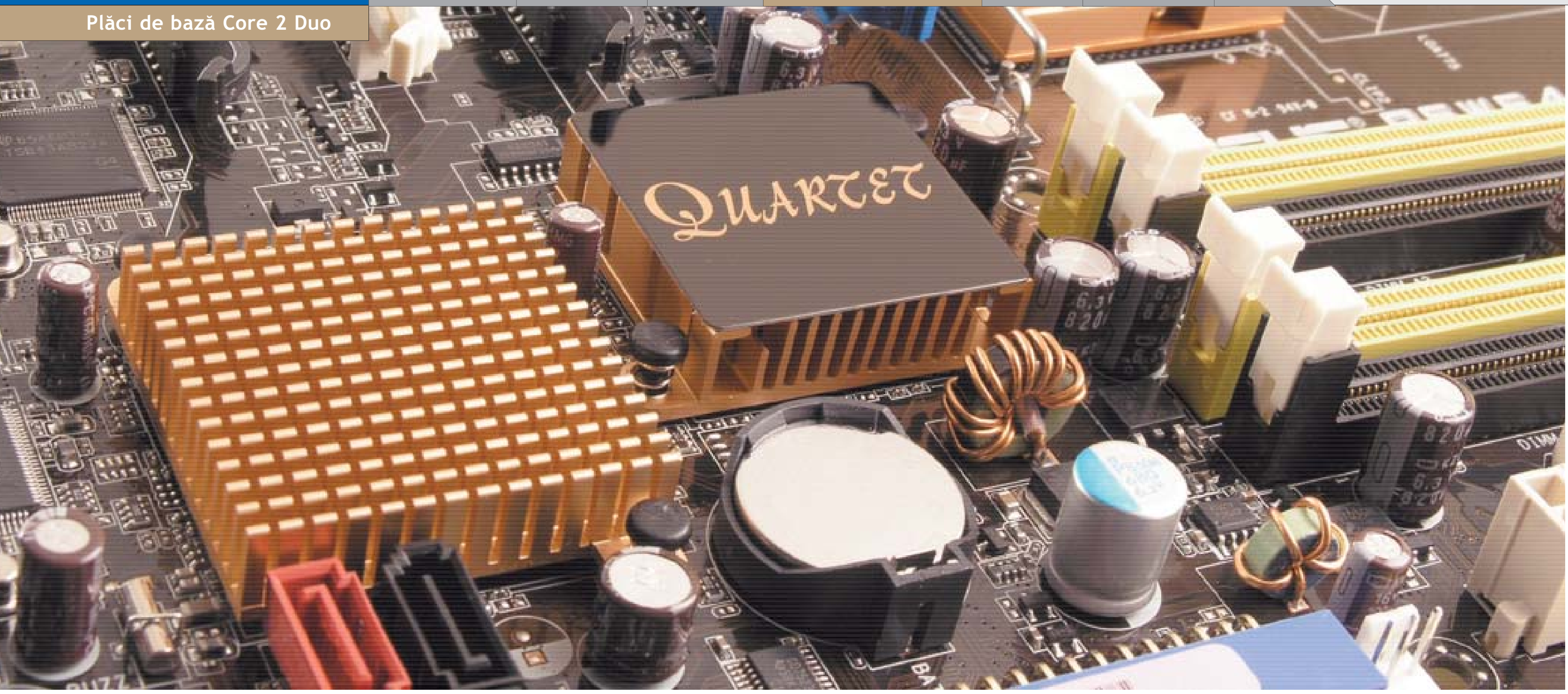
execuție al G80 fiind de 128, față de 48 la R580, performanța generală înclină balanța pentru NVIDIA. Inovațiile aduse de noua arhitectură includ și un număr de tehnologii menite să confere un spor de performanță față de produsele existente acum pe piață. Tehnologia GigaThread întâlnită la G80 este similară cu tehnologia Ultra-Threading folosită de către ATI la seria de plăci video X1000, dar mai avansată. Aceasta permite blocurilor de SP să proceseze shadere de pixel, vertex și geometrice în funcție de nivelul total de încărcare. De asemenea, se folosește de procesarea în paralel pe care o permite placa pentru a prelucra shadere de orice fel în mod simultan dacă este necesar. Fiecare din cele 128 de SP reprezintă o unitate logică aritmetică (ALU) capabilă să proceseze informație în format cu virgulă mobilă. Asta înseamnă că un SP poate să lucreze cu shadere de orice tip (vertex, pixel, geometric), dar și să proceseze modele fizice sau alte tipuri de calcule. Am menționat shaderele de geometrie, acestea sunt al treilea tip de shadere, după cele de pixel și vertex, întâlnite în arhitectura G80. Aceste shadere sunt similare cu cele de vertex prin faptul că prelucrează geometria înainte ca aceasta să fie proiectată pe ecran, de unde procesarea de pixel poate avea loc. În loc să lucreze cu un singur vertex, shaderele geometrice prelucrează blocuri mai mari, numite plase (mesh), care pot fi manipulate ca un tot unitar, reducând nivelul de încărcare pe CPU, acesta fiind transferat către GPU, oferind mai multă flexibilitate în manipularea geometriei și având ca rezultat redarea cât mai realistă a elementelor de grafică.

Alt aspect al procesorului grafic G80 este o tehnologie numită Lumenex. Aceasta este bazată pe un engine responsabil pentru filtrarea și alegerea texturilor, ca și pentru FSAA (Full-Screen Antialiasing), și HDR (High-Dynamic Range). Aceasta înglobează și cache-urile texturilor, interfața de acces la memorie, TMU-urile (Texture Mapping Units) și RoP-urile (Rasterizing Operations). NVIDIA a adăugat suport hardware pentru Early-Z, o metodă de a îndepărta pixeli sau regiuni de pixeli care au elemente de geometrie ce îi acoperă, total sau parțial, înainte ca aceștia să fie procesați de unitatea ROP, micșorând astfel nivelul de încărcare al plăcii. Un alt element întâlnit la G80 este stream output, o modalitate de a scrie informațiile prelucrate de un procesor de shader, direct în frame buffer-ul plăcii video, nemaifiind necesară trecerea prin pipeline-uri. Tehnologia pe baza căreia a fost construită arhitectura G80 va permite folosirea plăcilor video în scopuri mai generale, iar primul pas făcut în acest sens este lansarea de către NVIDIA a unei tehnologii numite CUDA (Compute Unified Device Architecture). Aceasta permite dezvoltatorilor de software și jocuri să programeze mai ușor aplicații prin intermediul unui compilator C, oferit tot de NVIDIA, care generează cod-sursă compatibil cu arhitectura acestora, lăsându-le ca limitare programatorilor propria imaginație. Și la capitolul antialiasing au fost adăugate patru tipuri noi, 8x, 16x, 8xQ și 16xQ, dintre care 8x, 16x și 16xQ folosesc o nouă metodă numită CSAA (Coverage Sampling Antialiasing). Principala diferență a CSAA față de multisampling-ul normal este minimizarea numărului de sample-uri combinate. Abordarea folosită de NVIDIA reduce din memoria și din lățimea de bandă folosită, oferind astfel un nivel de performanță mai mare decât prin folosirea MSAA 16x. Tehnologia Quantum Effects folosește câteva din procesoarele stream pentru a efectua calcule dedicate procesării fizice. NVIDIA și Havok au creat un parteneriat anul acesta, afirmând că sistemele SLI vor avea creșteri de performanță mult mai mari prin folosirea unui GPU GeForce G80 ca procesor dedicat calculelor de fizică. Mai întâlnim și un controller de memorie în care numărul de secțiuni a crescut de la 4 la 6, deci și lățimea de bandă a crescut de la 256 (4x64) la 384 de biți (6x64). Deși suportul pentru memorii GDDR4 a fost adăugat, modelele lansate folosesc memorii GDDR3. Pe tot parcursul testării, temperatura de funcționare a plăcilor din seria G80 a fost ridicată, începând de la 61°C în Idle, a urcat la 78°C în Full Load, păstrând însă un nivel de zgomot foarte mic pe întreaga durată a testării.

CONCLUZIE

Rezultatele au fost pe măsura așteptărilor, era și normal ca o arhitectură a cărei producție a durat patru ani și ale cărei costuri de cercetare și dezvoltare s-au ridicat la 475 de milioane de dolari să ofere rezultate satisfăcătoare. De fapt, a trebuit să modificăm algoritmul de calcul al notelor, deoarece depășisem deja nota 10. Acestea fiind spuse, plăcile sunt dedicate oricărui entuziast în căutare de performanță.

Dan Frîncu
dan.frincu@xtrempc.ro



PLĂCI DE BAZĂ CORE 2 DUO

PERFORMANŢĂ PE 775 DE PINI

În continuarea seriei de procesoare Pentium, Intel a adus microarhitectura Core, iar pentru aceasta au apărut multe plăci de bază compatibile, o parte din ele fiind cuprinse în articolul următor.

DUPĂ CÂŢIVA ANI BUNI ÎN CARE AM OBSERVAT o luptă aprigă între principalii producători de procesoare x86 pentru supremaţia asupra acestui segment de piaţă, Intel a reuşit să se detaşeze de concurenţă. A durat mai bine de şapte ani şi au fost necesare investiţii de sute de milioane de dolari ca Intel să definitiveze microarhitectura Core, rezultatul acestui efort fiind acapararea unui procentaj din ce în ce mai mare de utilizatori, dintre care mulţi chiar vechi fani AMD, sub mirajul afirmaţiei "cel mai rapid procesor pentru desktop". Un alt aspect important a fost compatibilitatea produselor existente pe piaţă cu noile procesoare. Astfel plăcile de bază necesitau, în majoritatea cazurilor, doar un simplu update de BIOS pentru a suporta un procesor Intel Core.

AMD se pregăteşte din umbră să scoată la lumină o tehnologie cu tracţiune integrală, 4x4 sau QuadFather One fiind răspunsul la microarhitectura Core, care are ca ţintă segmentul de entuziaşti. AMD 4x4 este aşteptată să aducă o nouă platformă, alte chipset-uri şi alte plăci de bază, deoarece aceasta va avea socket-uri pe 1207 pini, cunoscute şi sub numele de Socket F. Iar în timp ce Intel a reuşit să treacă de la o arhitectură de procesoare la alta fără a avea un impact financiar major asupra utilizatorilor de sisteme cu procesoare Intel, AMD va lăsa o gaură de peste 1000 de dolari în buzunarele utilizatorilor împătimiţi de performanţă. Acesta este un alt atu pe care Intel îl are în faţa AMD, în timp ce AMD a schimbat mai multe socket-uri, trecând de la Socket 462 la 754, 939 şi apoi AM2. Intel, în aceeaşi perioadă, a menţinut o oarecare stabilitate, trecând de la Socket 478 la 775. Acum, apariţia unui nou socket şi a unei noi platforme, poate aduce un nivel crescut de confuzie în rândul utilizatorilor, progresul tehnologic limitând posibilitatea de upgrade, implicând mai degrabă o schimbare completă a întregului sistem. Planurile Intel sunt momentan axate pe dezvoltarea tehnologiilor existente pentru a maximiza profiturile obţinute.

Dar, după cum am menţionat mai devreme, Intel grăbeşte pasul, lansând cea mai recentă serie de procesoare la mijlocul lunii noiembrie, dintre care fac parte Intel Xeon 5300 şi Intel Core 2 Extreme quad-core QX6700. Noi am folosit pentru testare modelul Intel Core 2 Extreme X6800 deoarece plăcile de bază cu chipset Intel 945 nu oferă suport pentru modelul quad-core.

PROCEDURA DE TESTARE

O amprentă mare asupra rezultatelor a lăsat-o procesorul Intel Core 2 Extreme X6800, care, la cei 2.93GHz şi cu cei 4MB cache L2, a oferit rezultate spectaculoase. Ca memorii am folosit un kit GeIL dual channel 2x512MB DDR2-800, ale cărui latenţe au fost setate la 4-4-4-12. Soluţia grafică a fost un ATI Radeon X1900XTX. Testarea s-a făcut ţinând cont de rezultatele obţinute în jocuri şi de cele furnizate de aplicaţii de uz general, la care s-au adăugat şi scorurile obţinute la capitolul dotări.

CONCLUZIE

În cazul plăcilor de bază care folosesc chipset Intel 945, s-a simţit o diferenţă de performanţă din cauza limitării memoriilor la 667MHz, înregistrând o scădere în lăţimea de bandă la testele de memorie. Cât despre procesor, acesta, având un Thermal Design Power (TDP) de 75W se descurcă excelent ca nivel de temperatură, chiar şi folosind cooler-ul BOX, recomandând schimbarea acestuia cu unul mai performant numai în cazul overclocking-ului. Plăcile de bază cu chipset Intel 975X au ţinut capul de afiş, cu surprize plăcute din partea modelelor cu chipset Intel 965, care au oferit rezultate foarte bune şi apropiate ca valoare de modele mai scumpe. Alternativele motorizate de Intel 945 s-au dovedit a fi o soluţie de buget care permite rularea celor mai noi procesoare Intel, fiind astfel ideale pentru mediul office sau ca centru multimedia.

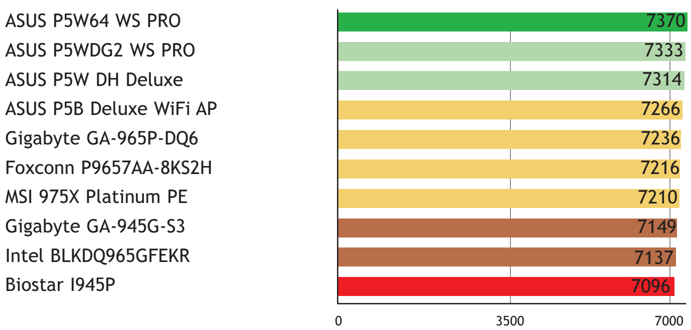
Dacă vă gândiţi să achiziţionaţi o placă de bază compatibilă Core 2 Duo, aveţi grijă la suportul pe care îl are fiecare chipset pentru procesoare, deoarece unele nu pot suporta toate tehnologiile procesorului ales. Pe lângă aceasta, dotările din pachet sunt un element bun de urmărit, o dată cu nivelul de zgomot redus, întânit în prezenţa răcirilor pasive. Răcirile cu heat-pipe-uri sunt uşor de observat, chiar la prima vedere.

Dan Frîncu
dan.frincu@xtrempc.ro

Rezultate plăci de bază

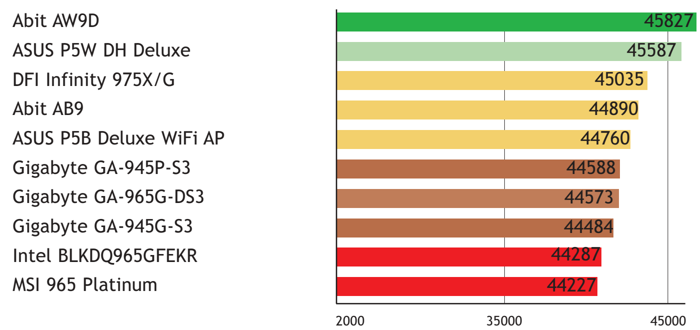
PCMark05

Valorile mai mari sunt mai bune.



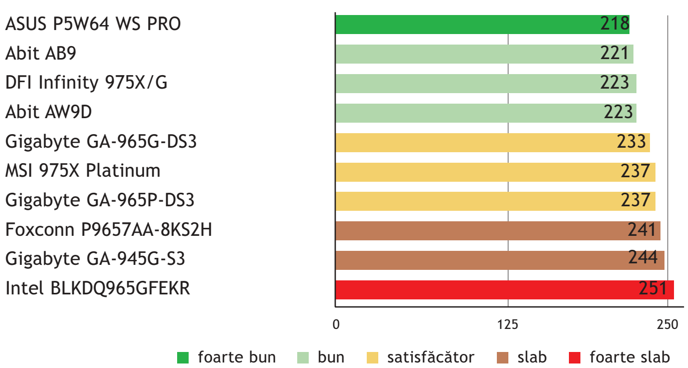
3DMark2001

Valorile mai mari sunt mai bune.



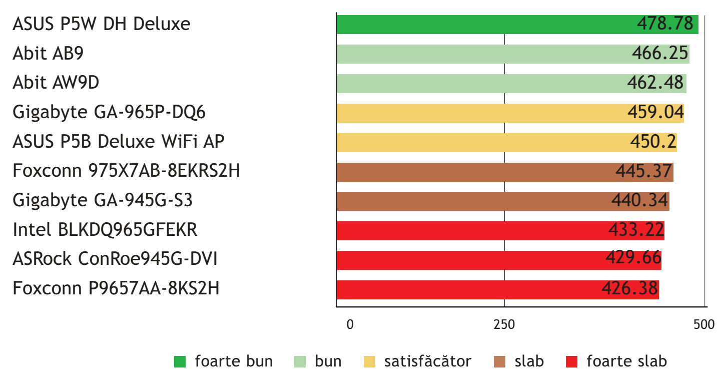
Arhivare WinACE (secunde)

Valorile mai mici sunt mai bune.



Far Cry 640x480

Valorile mai mari sunt mai bune.





749 Lei 36 luni Partenerii Foxconn

Foxconn 975X7AB-8EKRS2H

Înlocuirea regulatorilor de voltaj de pe placa de bază cu un modul Digital Power Management (DPM) este una din modificările făcute de Foxconn pentru a reduce temperatura excesivă.

DOTĂRI

Răcirea activă pe Northbridge, cabluri IDE round, dual Gigabit LAN, eSATA și Firewire sunt doar o parte din dotările plăcii. Aceasta beneficiază de Fox One Technology, un utilitar prin care se pot controla majoritatea setărilor de overclocking, direct din sistemul de operare.

PERFORMANȚE

Placa s-a descurcat bine, chiar și sub condiții de stres, reușind să obținem 7222 de puncte în PCMark05.

CONCLUZIE

Îmbunătățirile tehnologice aduse prin introducerea modulului de management digital al tensiunii au ajutat placa să puncteze în clasamentul nostru.

Chipset: Intel 975X / ICH7R • Sloturi: 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 2xPCI • Conectori: 8xUSB 2.0, 2xGigabit LAN, 2xFirewire • SATA / ATA: 4 / 1 • RAID SATA / ATA: 0, 1, 5, 0+1 / Nu • Răcire pasivă: Nu • Extra: Fox One Technology, Digital Power Management

8.78



1144 Lei 36 luni Partenerii ASUS

ASUS P5W64 WS Professional

Faceți cunoștință cu placa de bază ASUS P5W64 WS Professional Wall Street Quartet, un model din seria produsă de ASUS pentru workstation.

DOTĂRI

Aceasta vine cu facilitatea de a putea conecta opt monitoare simultan, aspect realizat prin cele patru porturi PCI-Express x16 disponibile.

PERFORMANȚE

Placa implementează cel mai recent chipset de la Intel, 975X, suportă tehnologia CorssFire și se pot monta până la 8GB de memorie DDR2 pe aceasta. Chiar dacă segmentul căruia i se adresează nu sunt chiar utilizatori pasionați de overclocking, ci mai mult analiști financiari, plăcii nu îi lipsesc opțiunile esențiale pentru un spor de performanță stabil.

CONCLUZIE

Placa de bază reprezintă o soluție performantă, însă vine cu un preț pe măsură.

Chipset: Intel 975X / ICH7R • Sloturi: 4xPCI-E x16, 2xPCI • Conectori: 8xUSB 2.0, 2xGigabit LAN, 1xFirewire • SATA / ATA: 8 / 1 • RAID SATA / ATA: 0, 1, 5, 1+0 / Nu • Răcire pasivă: Da • Extra: CrossFire

9.49



370 Lei 36 luni Ultra PRO Computers

Gigabyte GA-945P-S3

GA-945P-S3 reprezintă modelul fără video integrat oferit de Gigabyte din gama de plăci bazate pe chipset-ul Intel P945.

DOTĂRI

Designul PCB-ului nu diferă mult față de cel al GA-945G-S3, acest model beneficiind de aceleași facilități. Avem astfel opt porturi USB 2.0, placă de sunet 5.1 cu chipset Realtek ALC883 și patru conectori SATA. Nu lipsesc nici conectorii PCI Express x1.

PERFORMANȚE

Diferența față de alte modele din serie o observăm la capitolul performanță unde a punctat mai bine, reușind să obțină 317,3fps în jocul Doom 3.

CONCLUZIE

Absența modulului de video integrat are ca efect posibilitatea folosirii întregii memorii RAM, însă costul total al unui sistem ar fi mai mare, datorită necesității achiziționării și a unei plăci video separate pe PCI Express.

Chipset: Intel 945P / ICH7 • Sloturi: 1xPCI-E x16, 3xPCI-E x1, 3xPCI • Conectori: 8xUSB 2.0, 1xGigabit LAN • SATA / ATA: 4 / 1 • RAID SATA / ATA: Nu / Nu • Răcire pasivă: Da • Extra: M.I.T., Virtual Dual BIOS, BIOS Setting Recovery

8.56



317 Lei 12 luni Ultra PRO Computers

BIOSTAR TForce 945P

Prin TForce 945P, Biostar implementează chipset-ul Intel 945P.

DOTĂRI

Placa este compatibilă RoHS, bundle-ul de cabluri și drivere vine împachetat într-o plasă neagră. Aspectul îngrijit al cutiei se păstrează și pe partea de layout-ul a PCB-ului, având însă mai puține dotări pentru a se încadra în segmentul pentru care este destinată.

PERFORMANȚE

Limitările de performanță sunt vizibile la capitolul memorii, care suportă un maxim de 667MHz pe acest model. Rezultatele obținute încadrează placa în partea de jos a clasamentului.

CONCLUZIE

Pentru utilizatorii care doresc o placă de bază fără pretenții la un preț accesibil, acest model este recomandabil, iar suportul pentru cea mai recentă gamă de procesoare Intel este un plus.

Chipset: Intel 945P / ICH7 • Sloturi: 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 3xPCI • Conectori: 8xUSB 2.0, 1xGigabit LAN • SATA / ATA: 4 / 1 • RAID SATA / ATA: Nu / Nu • Răcire pasivă: Da • Extra: -

8.35



301 Lei 12 luni Ultra PRO Computers

ASRock ConRoe945G-DVI

ASRock integrează pe ConRoe945G-DVI o soluție bazată pe chipset-ul Intel 945G.

DOTĂRI

Placa este îndreptată către utilizatori mai puțin pretențioși, aceasta beneficiind de grafică integrată, prin Intel Graphics Media Accelerator 950, o placă video care suportă până la 192MB memorie departajată. De asemenea, mai întâlnim și prezența unei plăci adaptoare care se conectează pe PCI-Express x1 și oferă ieșire DVI.

PERFORMANȚE

Deși acest model suportă cea mai recentă generație de procesoare Intel, după cum sugerează și titlul, memoriile DDR2 sunt limitate la 667MHz pe acest chipset, fapt care îi reduce din performanțe.

CONCLUZIE

Această implementare oferită de ASRock reprezintă soluția ideală pentru un sistem office.

Chipset: Intel 945G / ICH7 • Sloturi: 1xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 2xPCI • Conectori: 8xUSB 2.0, 1xGigabit LAN • SATA / ATA: 4 / 1 • RAID SATA / ATA: Nu / Nu • Răcire Pasivă: Da • Extra: -

8.32



798 Lei 36 luni Partenerii ASUS

ASUS P5B Deluxe/WiFi-AP

La gama de plăci ASUS, AI Lifestyle înseamnă o multitudine de tehnologii care lucrează pentru utilizator, pentru o integrare cât mai ușoară în stilul de viață al fiecăruia.

DOTĂRI

Din tehnologiile care fac parte din AI Lifestyle, AI NOS asigură un overclocking facil, fără întârzieri, care împreună cu sistemul de alimentare cu opt faze asigură stabilitatea în condiții de stres.

PERFORMANȚE

Performanțele plăcii sunt ridicate, comparativ cu cele ale altor produse care utilizează același chipset. Am depășit astfel 44.000 de puncte în 3DMark2001.

CONCLUZIE

Bundle-ul format din placa de rețea WiFi-AP Solo, ArrayMic reprezintă o opțiune demnă de remarcat, iar în cazul alegerii unei noi plăci de bază doar dotările și prețul contează.

Chipset: Intel 965P / ICH8R • Sloturi: 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 3xPCI • Conectori: 8xUSB 2.0, 2xGigabit LAN, 2xFirewire • SATA / ATA: 8 / 1 • RAID SATA / ATA: 0, 1, 5, 1+0, JBOD / Nu • Răcire pasivă: Da • Extra: CrossFire, EZ-Backup, CrashFree BIOS 3, WiFi-AP Solo, ArrayMic

8.40



628 Lei 36 luni IT DIrect
637 Lei 36 luni Torent Computers

DFI INFINITY 975X/G

Cunoscută pentru seria de plăci de bază LANParty UT, DFI introduce o placă cu chipset-ul 975X de la Intel.

DOTĂRI

Deși în pachetul de software și cabluri nu avem o ofertă la fel de variată ca la alte modele, placa dispune de toate conexiunile necesare unei plăci din gama high end.

PERFORMANȚE

Păstrând stilul caracteristic, DFI oferă multe opțiuni de overclocking, din care menționăm posibilitatea de a urca memoriile DDR2 la 2.65V, de la 1.8V, cât este valoarea standard. Unii producători au memorii care lucrează la tensiunea de alimentare de 2.4V, opțiunea din BIOS fiind astfel binevenită.

CONCLUZIE

Fanii DFI nu vor fi dezamăgiți de acest model care a reușit să impresioneze prin performanțe.

Chipset: Intel 975X / ICH7R • Sloturi: 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 1xPCI-E x4, 3xPCI • Conectori: 8xUSB 2.0, 1xGigabit LAN, 2xFirewire • SATA / ATA: 5 / 1 • RAID SATA / ATA: 0, 1, 5, 0+1 / Nu • Răcire pasivă: Da • Extra: -

9.09



419 Lei 36 luni Ultra PRO Computers

Gigabyte GA-945G-S3

Gigabyte introduce în seria S de plăci de bază facilități numeroase de overclocking și overvolting, împreună cu un pachet bogat de software și tehnologii precum Virtual Dual BIOS și BIOS Setting Recovery.

DOTĂRI

Placa beneficiază de ieșire audio 5.1, rețea Gigabit LAN și placă video integrată din seria Intel Graphics Media Accelerator 950. Opțiunile de overclocking din BIOS sunt apropiate de cele oferite de modelul mai scump GA-965P-DQ6.

PERFORMANȚE

Nivelul de performanță la care s-a apropiat și chiar a depășit acela al unor modele cu chipset-uri de generație mai nouă, având însă avantajul unui preț de achiziție mai mic.

CONCLUZIE

GA-945G-S3 este o placă cu dotări modeste care oferă un raport bun calitate/preț.

Chipset: Intel 945G / ICH7 • Sloturi: 1xPCI-E x16, 3xPCI-E x1, 3xPCI • Conectori: 8xUSB 2.0, 1xGigabit LAN • SATA / ATA: 4 / 1 • RAID SATA / ATA: Nu / Nu • Răcire pasivă: Da • Extra: M.I.T., Virtual Dual BIOS, BIOS Setting Recovery

8.53



874 Lei | 36 luni | Partenerii ASUS

ASUS **P5W DH Deluxe**

P5W DH Deluxe este o placă din gama Digital Home de la ASUS.

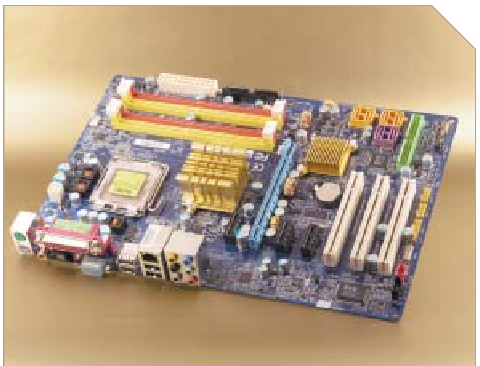
DOTĂRI
În pachet găsim, printre altele, o telecomandă pentru controlarea şi accesarea anumitor funcţii, precum şi pentru pornirea sau oprirea sistemului. Placa dispune şi de o placă de reţea wireless, care serveşte şi ca Acces Point. PCB-ul are un sistem de răcire pasivă a chipset-ului impresionant, format din două radiatoare din cupru legate printr-un heat-pipe.

PERFORMANŢE
Fiind o placă de bază care implementează un chipset de ultimă generaţie, a obţinut scoruri impresionante, din care menţionăm 478fps în FarCry.

CONCLUZIE
Aceasta este o placă care nu va dezamăgi, indiferent dacă este folosită pentru overclocking, ca workstation sau pur şi simplu pentru multimedia şi jocuri.

Chipset: Intel 975X / ICH7R • Sloturi: 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 3xPCI • Conectori: 8xUSB 2.0, 2xGigabit LAN, 2xFirewire • SATA / ATA: 6 / 1 • RAID SATA / ATA: 0, 1, 5, JBOD / Nu • Răcire pasivă: Da • Extra: CrossFire, EZ-Backup, CrashFree BIOS 3

9.43



578 Lei | 36 luni | Partenerii Gigabyte

Gigabyte **GA-965G-DS3**

Plăcile de bază cu chipset P965 sau G965 oferă suport şi pentru procesoarele Intel Core 2 Extreme Quad-Core, pe lângă seria Intel Core 2 Duo.

DOTĂRI
Placa oferă suport pentru memorii DDR2 800, care împreună cu placa de sunet din gama High Definition Audio şi placa video integrată Intel GMA X3000 constituie bazele pentru un sistem multimedia.

PERFORMANŢE
Pentru a oferi un spor de performanţă, păstrând un nivel de stabilitate crescut, modelul are în dotare numai condensatori electrolitici solizi din polimer de aluminiu, facilitate inclusă la modelele cu chipset P965.

CONCLUZIE
Acest model este compatibil cu Windows Vista Premium, oferind posibilitatea unei folosirii acestei platforme atât acum, cât şi ca soluţie de viitor.

Chipset: Intel 965G / ICH8 • Sloturi: 1xPCI-E x16, 3xPCI-E x1, 3xPCI • Conectori: 10xUSB 2.0, 1xGigabit LAN • SATA / ATA: 6 / 1 • RAID SATA / ATA: 0, 1, JBOD / Nu • Răcire pasivă: Da • Extra: M.I.T., Virtual Dual BIOS, BIOS Setting Recovery

8.87



440 Lei | 36 luni | ASBIS România

Intel **BLKDQ965GFEKR**

Primul participant în teste produs de Intel este o placă de bază microATX, BLKDQ965GFEKR.

DOTĂRI
Impresionant este numărul de dotări ale plăcii, pentru dimensiunea redusă a acesteia. Astfel avem şase porturi SATA, 10 porturi USB 2.0, video integrat prin Intel GMA X3000, dar şi port PCI-Express x16, sunet 5.1 asigurat de chipset-ul SigmaTel STAC9227 şi interfaţă de reţea Gigabit LAN.

PERFORMANŢE
Printre facilităţile puse la dispoziţie de către Intel se numără Intel AMT şi Intel MST, la care se adaugă Intel Flex Memory Technology, aceasta din urmă permiţând conectarea în mod dual channel şi folosind module de memorie de capacităţi diferite.

CONCLUZIE
Placa de bază reprezintă o alegere bună, indiferent de segmentul pe care va fi folosită.

Chipset: Intel Q965 / ICH8R • Sloturi: 1xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 2xPCI • Conectori: 10xUSB 2.0, 1xGigabit LAN, 2xFirewire • SATA / ATA: 6 / 1 • RAID SATA / ATA: 0, 1, 0+1, 5, 10 / Nu • Răcire Pasivă: Da • Extra: Intel AMT, Intel MST, Flex Memory Technology

8.61



N/A | 36 luni | Best Computers / Diverta
N/A | 36 luni | Skin

MSI **965 Platinum**

Micro-Star International este un producător cu renume de la care am testat o placă de bază pe chipset P965.

DOTĂRI
Acest model beneficiază de tehnologia Dual CoreCell, aceasta măreşte performanţa în aplicaţiile audio/video, reducând în acelaşi timp nivelul de temperatură al plăcii prin optimizări făcute la nivel hardware. Placa beneficiază două porturi PCI Express x16, sunet 7.1 High Definition Audio şi reţea Gigabit LAN.

PERFORMANŢE
Utilitarul de overclocking din BIOS, Cell Menu oferă posibilitatea modificării setărilor după placul utilizatorilor, pentru un maxim de performanţă.

CONCLUZIE
MSI P965 Platinum oferă o implementare reuşită a chipset-ului Intel P965, însă nu excelează comparativ cu alte modele.

Chipset: Intel P965 / ICH8R • Sloturi: 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 2xPCI • Conectori: 8xUSB 2.0, 1xGigabit LAN, 2xFirewire • SATA / ATA: 7 / 1 • RAID SATA / ATA: 0, 1, 0+1, 5, 10 / Nu • Răcire Pasivă: Da • Extra: Dual CoreCell Technology

8.65


MEDIA DOT tm
online store
componente IT/electronice/foto-video.
livrare la usa ta. pana seara tarziu.
mediadot.ro



552 Lei 36 luni Partenerii Gigabyte

Gigabyte GA-965P-DS3

Condensatorii solizi din polimer de aluminiu au o durată de funcționare mai mare decât cei electrolitici, conductivitate electrică mai bună și o rezistență mai mare la temperaturi înalte.

DOTĂRI

Din facilitățile oferite de GA-965P-DS3 întânim Corporate Online Manager (C.O.M.), un program software pentru administrarea unei rețele locale de calculatoare și Xpress Recovery, ajuns la ediția a doua.

PERFORMANȚE

Posibilitățile de overclocking sunt variate, FSB-ul poate atinge valori de până la 600MHz (2400MHz QDR), numai că nu rezistă vreun procesor la această valoare, cel puțin momentan.

CONCLUZIE

Deși nu este capătul de gamă din această serie, rezultatele au fost foarte apropiate de cele ale modelului GA-965P-DQ6, o placă cu un preț mai mare.

Chipset: Intel P965 / ICH8 • Sloturi: 1xPCI-E x16, 3xPCI-E x1, 3xPCI • Conectori: 10xUSB 2.0, 1xGigabit LAN • SATA / ATA: 6 / 1 • RAID SATA / ATA: 0, 1, JBOD / Nu • Răcire pasivă: Da • Extra: M.I.T., Virtual Dual BIOS, BIOS Setting Recovery

8.88



783 Lei 36 luni ASBIS România

Intel BLKD975XBXLRK

Vârful de lance Intel din testul nostru este reprezentat de D975XBX, o placă impresionantă cu facilități pe măsură.

DOTĂRI

Cu 3 porturi PCI-Express x16 (2 x8 și 1 x4) placa de bază oferă suport pentru CrossFire și pentru o placă separată pentru elementele de fizică, un trio care poate oferi performanțe foarte mari pe segmentul de jocuri și multimedia.

PERFORMANȚE

Nu este nimic surprinzător în rezultatele obținute de acest model, am reușit să atingem 464,92fps în FarCry. Deși oferă performanțe remarcabile, acest model nu a reușit ocuparea primului loc pe podium.

CONCLUZIE

Intel a reușit să aducă o inovație prin arhitectura Core, iar împreună cu plăcile de bază oferă o soluție completă pentru utilizatorii la orice nivel.

Chipset: Intel 975X / ICH7R • Sloturi: 3xPCI-E x16, 2xPCI • Conectori: 8xUSB 2.0, 1xGigabit LAN, 2xFirewire • SATA / ATA: 8 / 1 • RAID SATA / ATA: 0, 1, 0+1, 5, 10 / Nu • Răcire Pasivă: Da • Extra: -

9.05



1264 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare
1264 Lei 36 luni Ultra PRO Computers

ASUS P5WDG2 WS Professional

P5WDG2 face parte din seria Main Station, o platformă pe a cărei performanță te poți baza.

DOTĂRI

Prin încorporarea tehnologiei ASUS Intelligence (AI) se reduce zgomotul în timpul funcționării sistemului și se disipă căldura prin sistemul de răcire pasivă. Bundle-ul plăcii include WinDVD, DVDCopy 2.5, PhotoAlbum 1.0, Disc Copy 2.5, și Creator 2.0.

PERFORMANȚE

Prezența de porturi PCI-X este caracteristică plăcilor de bază profesionale, permițând conectivitatea cu multe dispozitive. În timp ce asigură rate mari de transfer, păstrând stabilitatea sistemului prin corecția de erori.

CONCLUZIE

Acest model este o soluție de top pentru entuziaștii care caută performanța indiferent de preț sau pentru a fi folosită într-un mediu profesional.

Chipset: Intel 975X / ICH7R • Sloturi: 2xPCI-E x16, 2xPCI-X, 2xPCI • Conectori: 8xUSB 2.0, 2xGigabit LAN, 2xFirewire • SATA / ATA: 8 / 1 • RAID SATA / ATA: 0, 1, 5, 1+0 / Nu • Răcire pasivă: Da • Extra: Intel Memory Pipeline Technology, EZ Flash 2, CrashFree BIOS 3

9.41



493 Lei 24 luni IT Direct

Abit AB9

Surpriza clasamentului a constat în rezultatele obținute de către modelul Abit AB9, care a reușit să detroneze plăci de bază cu chipset-uri mai performante.

DOTĂRI

Implementarea tehnologiei µGuru le permite utilizatorilor să monitorizeze și să controleze sistemul după bunul plac. Prin CPU ThermalGuard și Silent OTES se previne supraîncălzirea procesorului sau a chipset-urilor.

PERFORMANȚE

Suportul oferit pentru Dolby Digital prin chipset-ul Realtek ALC-882D, împreună cu sistemul Silent OTES și impresionanta tehnologie µGuru fac din Abit AB9 un candidat bun pentru podiumul nostru, ocupând primul loc între plăcile cu chipset P965.

CONCLUZIE

Un raport excelent calitate/preț care, împreună cu posibilitățile de overclocking, fac din acest model un candidat performant.

Chipset: Intel P965 / ICH8 • Sloturi: 1xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 2xPCI • Conectori: 10xUSB 2.0, 1xGigabit LAN, 2xFirewire • SATA / ATA: 6 / 1 • RAID SATA / ATA: 0, 1, 0+1, 5, JBOD / Nu • Răcire pasivă: Da • Extra: OTES Silent

9.07



S6 COLECȚIA S6 LEATHER

Descoperă cele mai recente notebook-uri îmbrăcate în piele naturală, puternice și învăluite de șarm. Ecranul LCD este widescreen de 11 inch. ASUS S6 are la bază tehnologia Intel® Centrino® Duo Mobile. http://ro.asus.com



Camel Brown

- Intel Centrino Duo Mobile Techology
  - Intel Core Duo processor L2300
  - Mobile Intel 945GM Express Chipset
  - Intel PRO/Wireless 3945ABG Network Connection
- Microsoft Windows XP Professional
- DDRII 533MHz, 1024MB
- 11.1" WXGA Color Shine & Crystal Shine LCD
- ASUS Splendid Video Intelligent Engine
- 100 GB 5400rpm
- 10/100/1000, 802.11 a/b/g, Bluetooth V2.0+EDR
- Garanție 2 ani

Winner of reddot design 2006



Pielea este atașată manual



Tastatură cu design special



Ecran widescreen Color Shine



Taste funcționale cu design rafinat

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching



439 Lei 36 luni Partenerii Foxconn

Foxconn **P9657AA-8KS2H**

Placa de bază foloseşte chipset-ul P965, beneficiind astfel de îmbunătăţiri tehnologice precum Fast Memory Access şi Quiet System Technology.

DOTĂRI
Bundle-ul este limitat la cablurile tipice de conectică şi cd-ul cu drivere, compensând însă pe partea de BIOS şi funcţionalitate. Avem un număr de tehnologii menite să avantajeze utilizatorii, din care menţionăm SuperSpeed, SuperBoot, SuperRecovery, SuperLogo, SuperStep, SuperBIOS-Protect şi Super Update. Mai întâlnim în pachet şi Norton Internet Security.

PERFORMANŢE
Performanţele au fost la un nivel modest faţă de alte modele motorizate de acelaşi chipset.

CONCLUZIE
Placa este o alternativă ieftină pentru un model mainstream şi are toate dotările necesare pentru a ieşi în evidenţă.

Chipset: Intel P965 / ICH8 • Sloturi: 1xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 1xPCI-E x1, 3xPCI • Conectori: 10xUSB 2.0, 1xGigabit LAN • SATA / ATA: 5 / 1 • RAID SATA / ATA: Nu / Nu • Răcire Pasivă: Da • Extra: -

8.39



789 Lei 36 luni Caro Group
789 Lei 36 luni Ultra PRO Computers

Gigabyte **GA-965P-DQ6**

GA-965P-DQ6 oferă şase tehnologii Quad, Quad Cooling (răcire prin patru heat-pipe-uri), Quad BIOS (back-up de pe dual BIOS, harddisk sau CD), Quad e-SATA2, Quad Triple Phase, Quad DDR2 Slots, Quad Core Ready.

DOTĂRI
Pentru o audiţie cât mai bună, placa suportă Dolby Digital şi DTS, în timp ce pe partea de gaming este oferit suport pentru CrossFire.

PERFORMANŢE
BIOS-ul este dotat cu opţiuni de overclocking extreme, oferind posibilitatea de a creşte voltajul până la 2.375V pe procesor, iar pe memorii până la 2.575V de la 1.8V, cât au acestea valoarea nominală.

CONCLUZIE
Dacă sunteţi în căutarea unei plăci de bază stabile şi cu performanţe pe măsură, soluţia oferită de Gigabyte trebuie luată în considerare.

Chipset: Intel 965P / ICH8R • Sloturi: 1xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 3xPCI-E xi1, 3xPCI • Conectori: 10xUSB 2.0, 1xGigabit LAN, 3xFirewire • SATA / ATA: 8 / 1 • RAID SATA / ATA: 0, 1, 0+1, 5, 10 / Nu • Răcire pasivă: Da • Extra: M.I.T., Virtual Dual BIOS, BIOS Setting Recovery, Quad Cooling, Quad BIOS, Quad Triple Phase

8.98



680 Lei 24 luni IT Direct

Abit **AW9D**

Din seria de plăci de bază cu chipset Intel 975X, Abit a reuşit o implementare de succes prin modelul AW9D.

DOTĂRI
Acest model benecifiază de o placă de sunet AudioMAX High Definition cu ieşire 7.1 şi S/PDIF. De asemenea layout-ul PWM-urilor (Pulse-Width Modulation) şi folosirea de condensatori solizi reduce în mod eficient nivelul de temperatură.

PERFORMANŢE
Atingerea unui punctaj de 45827 de puncte în 3DMark2001 nu a fost una dificilă pentru acest model, performanţele propulsând placa printre primele din clasamentul nostru. Nici la capitolul arhivare nu este mai prejos, comprimând directorul I386 din Windows de 475MB în 223 secunde.

CONCLUZIE
Deşi nu este cea mai accesibilă soluţie ca preţ pe chipset 975X, performanţele sunt pe măsură.

Chipset: Intel 975X / ICH7R • Sloturi: 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 1xPCI, 1xAudioMAX • Conectori: 10xUSB 2.0, 1xGigabit LAN, 2xFirewire • SATA / ATA: 4 / 1 • RAID SATA / ATA: 0, 1, 0+1, 5 / Nu • Răcire Pasivă: Da • Extra: OTES Silent, AudioMAX HD

9.31



899 Lei 36 luni Flamingo Computers
774 Lei 36 luni Skin

MSI **975X Platinum**

O continuare a chipset-ului 955X vine de la MSI prin modelul 975X.

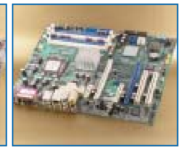
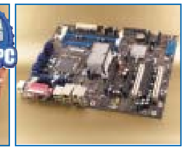
DOTĂRI
În bundle găsim accesoriile de conectică standard, remarcând însă prezenţa cablurilor IDE şi pentru FDD în varianta rounded, utile în cazul unui sistem care se doreşte a fi bine ventilat. Mai întâlnim prezenţa unui conector Firewire pe Back Panel, permiţând conectarea facilă la periferice de genul camerelor video digitale.

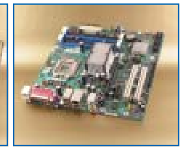
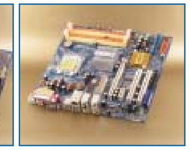
PERFORMANŢE
Pentru un plus de stabilitate în condiţii de încărcare mare a sistemului, modelul are în dotare, pe lângă conectorul de 8 pini, o alimentare suplimentară de 4 pini(conector molex).

CONCLUZIE
Oferind suport pentru CrossFire şi conectivitate cu sisteme audio 7.1, placa este recomandată pentru atât pentru sisteme de gaming, cât şi multimedia.

Chipset: Intel 975X / ICH7DH • Sloturi: 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 2xPCI • Conectori: 8xUSB 2.0, 1xGigabit LAN, 2xFirewire • SATA / ATA: 5 / 1 • RAID SATA / ATA: 0, 1, 0+1, 5 / 0, 1, JBOD • Răcire Pasivă: Da • Extra: Dual CoreCell Technology

8.81

	ASUS P5W64 WS PRO	ASUS P5W DH Deluxe	ASUS P5WDG2 WS PRO	Abit AW9D	DFI Infinity 975X/G	Abit AB9	Intel BLKD975XBXLKR	ASUS P5B Deluxe WiFi AP	Gigabyte GA-965P-DQ6	Gigabyte GA-965P-DS3
										
Distribuitor	Partenerii ASUS	Partenerii ASUS	Ultra PRO Computers	IT Direct	Torent Computers IT Direct	IT Direct	ASBIS România	Partenerii ASUS	Caro Group Ultra PRO Computers	Partenerii Gigabyte
Preț cu TVA inclus	1144 Lei	874 Lei	1264 Lei	680 Lei	637 / 628 Lei	493 Lei	783 Lei	798 Lei	789 Lei	552 Lei
Garanție	36 luni	36 luni	36 luni	24 luni	36 luni	24 luni	36 luni	36 luni	36 luni	36 luni
Detalii tehnice										
Chipset	Intel 975X / ICH7R	Intel 975X / ICH7R	Intel 975X / ICH7R	Intel 975X / ICH7R	Intel 975X / ICH7R	Intel P965 / ICH8	Intel 975X / ICH7R	Intel P965 / ICH8R	Intel P965 / ICH8R	Intel P965 / ICH8
Sloturi	4xPCI-E x16, 2x PCI	2xPCI-E x16 2xPCI-E x1, 3xPCI	2xPCI-E x16 2xPCI-X, 2xPCI	2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1 1xPCI, 1XAudioMAX	2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1 1xPCI-E x4, 2xPCI	1xPCI-E x16, 1xPCI-E x1 2xPCI	3xPCI-E x16 2xPCI	2xPCI-E x16 1xPCI-E x1, 3 PCI	1xPCI-E x16, 1xPCI-E x4 3xPCI-E x1, 2xPCI	1xPCI-E x16 3xPCI-E x1, 3xPCI
Sloturi memorie	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Conectori	8xUSB 2.0, 2xGigabit LAN 1xFirewire	8xUSB 2.0, 2xGigabit LAN 2xFirewire	8xUSB 2.0, 2xGigabit LAN 2xFirewire	10xUSB 2.0, 1xGigabit LAN 2xFirewire	8xUSB 2.0, 1xGigabit LAN 2xFirewire	10xUSB 2.0, 1xGigabit LAN 2xFirewire	8xUSB 2.0, 1xGigabit LAN 2xFirewire	8xUSB 2,0, 2xGigabit LAN 2xFirewire	10xUSB 2.0, 1xGigabit LAN 3xFirewire	10xUSB 2.0, 1xGigabit LAN
SATA / ATA	8/1	6/1	8/1	4/1	5/1	6/1	8/1	8/1	8/1	6/1
RAID SATA / ATA	0, 1, 5, 0+1 / Nu	0, 1, 5, JBOD / Nu	0, 1, 5, 0+1 / Nu	0, 1, 5, 0+1 / Nu	0, 1, 5, 0+1 / Nu	0, 1, 0+1, 5, JBOD / Nu	0, 1, 5, 0+1 / Nu	0, 1, 5, 0+1, JBOD / Nu	0, 1, 5, 0+1 / Nu	0, 1, JBOD / Nu
Grafică integrată	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Audio / număr canale	ADI AD1988B / 7,1	ALC882M / 7,1	ADI 1988B / 7,1	AudioMAX HD / 7.1	ALC882 / 7.1	ALC882D / 7.1	SigmaTel STAC9220 / 7.1	ADI AD1988B / 7,1	ALC888DD / 7.1	ALC883 / 7.1
Răcire pasivă	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Format	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
Extra	M.I.T, Virtual Dual BIOS BIOS Setting Recovery	Dual CoreCell Technology	Fox One Technology Digital Power Management	Dual CoreCell Technology	Intel AMT, Intel MST Flex Memory Technology	SuperBoot	M.I.T, Virtual Dual BIOS BIOS Setting Recovery	M.I.T, Virtual Dual BIOS BIOS Setting Recovery		
Rezultate teste										
Far Cry 640x480	475.83	478.78	480.18	462.48	460.55	466.25	464.92	450.2	459.04	452.36
Doom 3 640x480	329	326	326.2	329.7	323.5	325.4	310.1	309.5	318.2	313
Half Life 2 640x480	326.22	325.38	325.06	326.19	320.51	320.37	315.62	318.2	315.48	312.09
Commanche 4 640x480	128.66	128.51	129.24	126.36	122.43	121.42	129.16	129.07	127.62	127.69
3DMark2001	45096	45587	45628	45827	45035	44890	44887	44760	44992	44466
PCMark05	7370	7314	7333	7334	7302	7216	7327	7266	7236	7104
PCMark05 CPU	7536	7535	7534	7672	7528	7511	7525	7520	7525	7524
PCMark05 HDD	3998	3977	3987	3946	3960	3758	3986	3975	3974	3773
Sandra 2007 Memory MB/s	5824	5750	5786	5680	5671	5794	5647	5458	5540	5467
Arhivare WinACE (sec).	218	220	222	223	223	221	223	234	232	237
Note										
Notă 3D	8.45	8.45	8.46	8.4	8.26	8.27	7.59	7.54	8.24	8.15
Notă aplicații	5.75	5.71	5.71	5.71	5.68	5.65	5.68	5.58	5.6	5.49
Notă dotări	0.79	0.76	0.73	0.7	0.66	0.65	0.64	0.78	0.74	0.74
Verdict	9.49	9.43	9.41	9.31	9.09	9.07	9.05	9.04	8.98	8.88

	Gigabyte GA-965G-DS3	MSI 975X Platinum	Foxconn 975X7AB-8EKRS2H	MSI 965 Platinum	Intel BLKDQ965GFEKR	Foxconn P9657AA-8KS2H	Gigabyte GA-945P-S3	Gigabyte GA-945G-S3	ASRock ConRoe945G-DVI	Biostar I945P
										
Distribuitor	Partenerii Gigabyte	Flamingo Computers Skin	Partenerii Foxconn România	Best Computers/Diverta Skin	ASBIS România	Partenerii Foxconn România	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers
Preț cu TVA inclus	578 Lei	899 / 774 Lei	749 Lei	-	440 Lei	439 Lei	370 Lei	419 Lei	301 Lei	317 Lei
Garanție	36 luni	36 luni	36 luni	36 luni	36 luni	36 luni	36 luni	36 luni	12 luni	12 luni
Detalii tehnice										
Chipset	Intel G965 / ICH8	Intel 975X / ICH7DH	Intel 975X / ICH7R	Intel P965 / ICH8R	Intel Q965 / ICH8R	Intel P965 / ICH8	Intel 945P / ICH7	Intel 945G / ICH7	Intel 945G/ICH7	Intel 945P / ICH7
Sloturi	1xPCI-E x16, 3xPCI-E x1 3xPCI	2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1 2xPCI	2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1 2xPCI	2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1 2xPCI	1xPCI-E x16, 1xPCI-E x1 2xPCI	1xPCI-E x16, 1xPCI-E x4 1xPCI-E x1, 3xPCI	1xPCI-E x16, 3xPCI-E x1 3xPCI	1xPCI-E x16, 3xPCI-E x1 3xPCI	1xPCI-E x16, 1xPCI-E x1 2xPCI	1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1 3xPCI
Sloturi memorie	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Conectori	10xUSB 2.0, 1xGigabit LAN	8xUSB 2.0, 1xGigabit LAN 2xFirewire	8xUSB 2.0, 2xGigabit LAN 2xFirewire	8xUSB 2.0, 1xGigabit LAN 2xFirewire	10xUSB 2.0, 1xGigabit LAN 2xFirewire	10xUSB 2.0, 1xGigabit LAN	8xUSB 2.0, 1xGigabit LAN	8xUSB 2.0, 1xGigabit LAN	8xUSB 2.0, 1xGigabit LAN	8xUSB 2.0, 1xGigabit LAN
SATA / ATA	6 si 1	5 si 1	4 si 1	7 si 1	6 si 1	5 si 1	4 si 1	4 si 1	4 si 1	4 si 1
RAID SATA / ATA	0, 1, JBOD / Nu	0, 1, 5, 0+1 / 0, 1, JBOD		0, 1, 5, 0+1 / Nu	0, 1, 5, 0+1 / Nu	0, 1, 5, 0+1 / Nu	Nu / Nu	Nu / Nu	Nu / Nu	Nu / NuNu / Nu
Grafică integrată	Intel GMA X3000	Nu	Nu	Nu	Intel GMA 3000	Nu	Nu	Intel GMA 950	Intel GMA 950	Nu
Audio / număr canale	ALC883 / 7.1	AL882M / 7.1	Realtek HDA /7.1	ALC883 / 7.1	SigmaTel STAC9227/5.1	ALC883 / 7.1	ALC883 / 5.1	ALC883 / 5.1	ALC888 / 7,1	ALC655 / 5.1
Răcire pasivă	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Format	ATX	ATX	ATX	ATX	MicroATX	ATX	ATX	ATX	Micro ATX	ATX
Extra	M.I.T, Virtual Dual BIOS BIOS Setting Recovery	Dual CoreCell Technology	Fox One Technology Digital Power Management	Dual CoreCell Technology	Intel AMT, Intel MST Flex Memory Technology	SuperBoot	M.I.T, Virtual Dual BIOS BIOS Setting Recovery	M.I.T, Virtual Dual BIOS BIOS Setting Recovery		
Rezultate teste										
Far Cry 640x480	446.59	440.85	445.37	428.31	433.22	426.38	439.31	440.34	429.66	431.55
Doom 3 640x480	317.3	308.4	308.6	311.2	309.1	307.5	306.5	305.7	302.6	301.6
Half Life 2 640x480	316.32	316.57	310.58	310.08	308.95	306.21	311.18	313.93	308.41	310.97
Commanche 4 640x480	128.13	122.19	122.01	128.52	128.96	127.4	122.36	122.36	121.82	121.2
3DMark2001	44573	44610	44489	44227	44287	44586	44588	44484	44158	44250
PCMark05	7145	7210	7222	7092	7137	7216	7254	7149	7165	7096
PCMark05 CPU	7524	7508	7506	7507	7515	7506	7552	7529	7461	7504
PCMark05 HDD	3746	3976	3963	3766	3752	3857	3959	3754	3970	3751
Sandra 2007 Memory MB/s		5395	5624	5393	5149	5140	5187	5202	5188	4991 5092
Arhivare WinACE (sec).	233	237	237	238	251	241	242	244	254	248
Note										
Notă 3D	8.19	8.05	8.03	7.89	8.04	7.99	8	8.01	7.84	7.92
Notă aplicații	5.51	5.46	5.54	5.34	5.37	5.46	5.5	5.42	5.38	5.37
Notă dotări	0.68	0.69	0.71	0.68	0.69	0.64	0.56	0.6	0.6	0.56
Verdict	8.87	8.81	8.78	8.65	8.61	8.59	8.56	8.53	8.38	8.35



SUNETUL SURROUND

SISTEME AUDIO 5.1

Sunetul spaţial, prezent atât în filme, cât şi în jocuri, îndrumă un număr tot mai mare de utilizatori către sistemele audio formate dintr-un subwoofer şi cinci sateliţi.

DEŞI CU CÂŢIVA ANI ÎN URMĂ LI SE ACORDA puţină atenţie, sistemele audio 5.1 au devenit în ultimul timp o dotare foarte importantă pentru calculatoarele destinate jocurilor şi vizionării de filme. Mulţi utilizatori încă preferă sistemele audio 2.1 de calitate, însă există o tendinţă clară către sistemele 5.1, influenţată într-o mare măsură de scăderea preţurilor. În paralel, majoritatea plăcilor audio de pe piaţă sunt capabile să redea sunetul în acest format. Cu toate că de multe ori calitatea sunetului oferită de sistemele surround este sub nivelul aşteptărilor, mulţi utilizatori de calculator le preferă pe acestea. Motivul este evident: nevoia creării unui mediu audio cât mai apropiat de realitate.

Redarea sunetului pe şase canale se realizează după cum urmează: trei pentru boxele din faţă (stânga şi dreapta, poziţionate la 22-30˚, şi centru), două pentru boxele care realizează efectul de surround (amplasate de obicei 90-110˚) şi unul pentru subwoofer. Acesta din urmă are rolul de a reda efectele audio de frecvenţă joasă, de obicei în intervalul 10-80Hz. Pentru a obţine un efect de spaţialitate cât mai bun în timpul vizionării unui film, trebuie respectat un standard de aşezare a boxelor. Astfel, cei doi sateliţi frontali trebuie aşezaţi de-o parte şi de cealaltă a ecranului, la aceeaşi înălţime la care se află urechea privitorului, iar boxa centrală se montează în spatele ecranului. De asemenea, cei 2 sateliţi pentru surround trebuie fixaţi pe pereţii laterali ai camerei. Din păcate însă, majoritatea surselor de semnal audio sunt stereo, iar redarea pe şase canale se realizează prin emulare, cu ajutorul Prologic II.

THX

THX este una din cele mai în vogă certificări pentru sistemele audio de la ora actuală, care nu reprezintă altceva decât numele comercial pentru sistemele audio high-fidelity. Standardul a fost dezvoltat in 1983, de către Lucasfilm. El nu reprezintă o tehnologie de înregistrare şi nu specifică un format anume de înregistrare a sunetului, ci se referă la calitatea cu care este redat acesta.

Pentru îndeplinirea condiţiilor THX, camera trebuie să respecte anumite reguli. Astfel, este nevoie de o pardoseală specială alcătuită din panouri de lemn şi pereţi trataţi acustic şi neparaleli. De asemenea, este necesar şi un ecran perforat pentru a permite trecerea sunetului redat de satelitul central.

Certificarea THX este atribuită în general cinematografelor, pentru a asigura un anumit nivel al calităţii. Începând din 2004, THX Ltd a început un program de certificare a sistemelor de tip home theatre. În concept, cerinţele sunt similare cu cele pentru cinematografe, însă diferă în detaliu. Au existat sisteme cu certificare THX şi înainte de 2004, însă acestea erau construite după standardele THX Cinema, motiv pentru care au fost foarte puţine la număr şi aveau un preţ de achiziţie destul de mare. Din echipamentele pentru PC, cele care au primit certificări THX până acum sunt sistemele audio şi plăcile de sunet.

SISTEMUL DE TEST

Deoarece pentru redarea sunetului dintr-un calculator nu este suficient un sistem de boxe, pentru realizarea testului de sunet am avut nevoie de o placă de sunet de calitate. Astfel, am utilizat una dintre cele mai cunoscute şi răspândite plăci de sunet: Creative Audigy 2 ZS. Pentru a nota cât mai precis concurenţii, am urmărit comportarea în jocuri, filme şi diverse piese muzicale, la mai multe niveluri de audiţie. Am ales aceste trei tipuri de aplicaţii deoarece, împreună, evidenţiază cel mai bine calităţile şi defectele echipamentelor audio, fiecare solicitând produsele în mod diferit.
La notare au contribuit calitatea sunetului (frecvenţe înalte, medii şi joase), dotările (telecomanda, reglajul individual pentru frecvenţe înalte şi joase, materialul de construcţie etc.) şi puterea sunetului.
Considerând calitatea sunetului cel mai important factor care stă la baza alegerii unui sistem audio, am alocat o pondere de 70% acestei secvenţe din procedura de testare. Puterea joacă şi ea un rol important, aşa că în testul nostru influenţează

notele finale în proporţie de 20%. Cele 10 procente rămase le-am distribuit dotărilor, care de obicei aduc un spor de calitate, chiar dacă nu influenţează prea mult alegerea produsului.

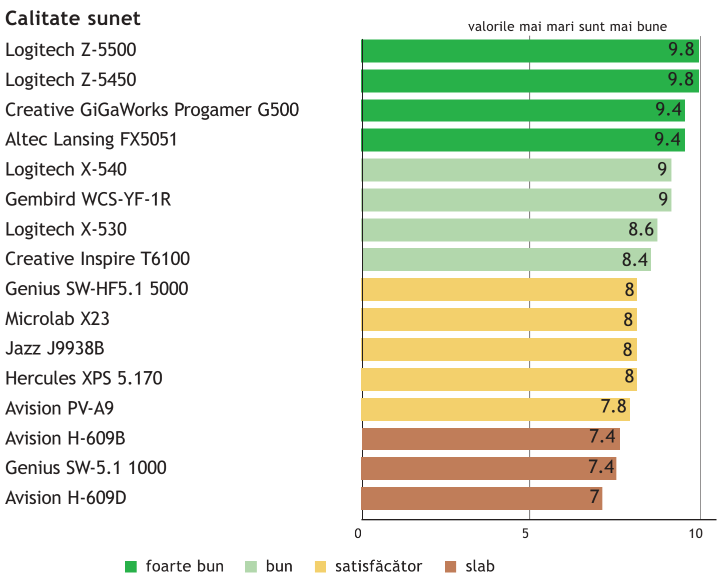
Participanţii la test au fost împărţiţi în trei categorii: entry level, mainstream şi high end, fiecare adresându-se câte unui segment de piaţă. Diferenţierea s-a făcut după criterii precum preţul de achiziţie, certificări, puterea reală şi dotările fiecărui model.

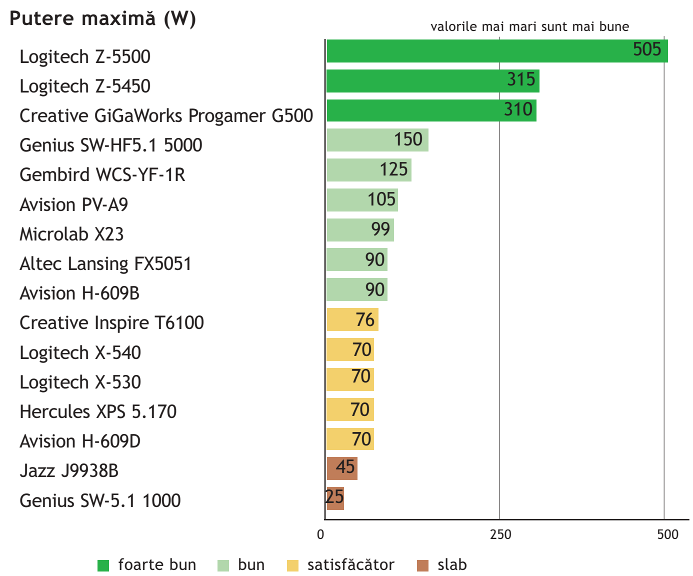
CONCLUZIE

Dacă în urmă cu câţiva ani sistemele audio 5.1 se adresau unui segment de piaţă destul de restrâns, în prezent lucrurile stau cu totul altfel. Astfel, producătorii au făcut mai multe concesii în privinţa materialelor folosite şi a componentelor electronice pentru a obţine produse cu preţuri cât mai accesibile, pentru utilizatorii mai puţin pretenţioşi. În acelaşi timp, există şi sisteme audio ale căror preţuri de achiziţie sunt de-a dreptul ameţitoare, acestea adresându-se celor care doresc maximum de putere şi performanţă. Cel mai important argument care stă la baza achiziţionării unui sistem audio 5.1 este chiar scopul utilizării sale. Dacă se doreşte un sistem audio pentru vizionarea de filme în format DVD sau pentru orice alte surse de sunet pe şase canale, un sistem 5.1 reprezintă alegerea ideală.

Bozga Radu
radu.bozga@xtrempc.ro

Rezultate sisteme audio 5.1







1699 Lei 24 luni ProCA România

Logitech **Z-5500**

Logitech Z-5500 reprezintă un sistem audio 5.1 certificat THX.

CONSTRUCȚIE

Sistemul impresionează încă de la prima privire, datorită designului modern, potrivindu-se cu un calculator de ultimă generație. Volumul se poate regla de la distanță, cu ajutorul unei telecomenzi, sau din potențiometrele de pe modulul de control, care este dotat și cu un ecran LCD.

PERFORMANȚE

Deși puterea este mare, 505W, claritatea sunetului se păstrează la orice nivel de audiție. Z-5500 a trecut cu bine toate probele la care a fost supus, reușind să redea toată gama de frecvențe, atât joase, cât și înalte.

CONCLUZIE

Logitech Z-5500 este un sistem audio high end care cu siguranță nu își va dezamăgi ascultătorii.

Putere subwoofer: 188W • Putere sateliți (față/spate/centru): 62W/62W/69W • Răspuns în frecvență: 33Hz-20kHz • Prindere în perete pentru sateliții spate: Da • Transformator: Intern • Certificare THX: Da • Extra: Consolă de control, display, mufă căști, telecomandă

9.42



1449 Lei 24 luni Flanco

Creative **GigaWorks ProGamer G500**

GigaWorks ProGamer G500 este un sistem audio cu design modern.

CONSTRUCȚIE

Reglajul volumului se realizează dintr-un modul de control destul de primitiv pentru clasa din care face parte. Materialele folosite pentru ProGamer G500 nu sunt nici ele de cea mai bună calitate, însă clar se situează deasupra multor modele prezente în test.

PERFORMANȚE

Calitatea sunetului redat este peste medie, însă capitolul la care impresionează este puterea. Cei 130W ai subwooferului s-au dovedit a fi suficienți pentru a zgudui o clădire de nivel mediu.

CONCLUZIE

Creative GigaWorks ProGamer G500 este un sistem audio destinat pasionaților de jocuri, dar și cinefililor.

Putere subwoofer: 130W • Putere sateliți (față/spate/centru): 36W/36W/36W • Răspuns în frecvență: 35Hz-20kHz • Prindere în perete pentru sateliții spate: Da • Transformator: Intern • Certificare THX: Da • Extra: concolă de control, mufă căști

8.88



1196 Lei 24 luni Ultra PRO Computers

Logitech **Z-5450**

Z5450 reprezintă o altă soluție high end propusă de Logitech.

CONSTRUCȚIE

Calitatea materialelor este cea cu care ne-a obișnuit producătorul de-a lungul timpului. Cel mai mare atu al acestor boxe îl reprezintă sateliții spate, care sunt wireless. Din nou avem de-a face cu un modul de control cu display și telecomandă, dotări care nu puteau lipsi unui model cu pretențiile acestuia.

PERFORMANȚE

Z5450 este depășit de fratele mai mare, Z5500, numai la capitolul putere, însă ne permitem să considerăm că cei 315W sunt suficienți pentru oricine. Această calitate este întărită de claritatea sunetului, care se păstrează la orice nivel de audiție.

CONCLUZIE

Z5450 se adresează celor mai pretențioși pasionați de muzică.

Putere subwoofer: 116W • Putere sateliți (față/spate/centru): 38W/40.5W/42W • Răspuns în frecvență: 35Hz-20kHz • Prindere în perete pentru sateliții spate: Da • Transformator: Intern • Certificare THX: Da • Extra: Consolă de control, display, mufă căști, telecomandă

9.36



861 Lei 12 luni Best Computers / Diverta
861 Lei 12 luni Skin

Altec Lansing **FX5051**

FX5051 este un sistem audio din gama mainstream, însă cu performanțe de top.

CONSTRUCȚIE

Subwooferul reprezintă cea mai impresionantă componentă a acestui sistem, fiind unul isobaric, construit din două difuzoare de 5.25”. O altă caracteristică demnă de menționat este conectarea USB. Aceasta transformă FX5051 în singurul sistem audio din test care poate funcționa fără placă audio.

PERFORMANȚE

Deși puterea de 89W nu spune prea multe, claritatea sunetului îi permite acestui model să concureze chiar cu sisteme audio dintr-o clasă superioară.

CONCLUZIE

Altec Lansing FX5051 este un produs recomandat celor mai pretențioși utilizatori și melomanilor.

Putere subwoofer: 28W • Putere sateliți (față/spate/centru): 12W/12W/13W • Răspuns în frecvență: 30Hz-20kHz • Prindere în perete pentru sateliții spate: Nu • Transformator: Intern • Certificare THX: Nu • Extra: Consolă de control, mufă căști, telecomandă, USB "Plug+Play"

8.86


www.trendnet.com
Nevoia de Viteză
Ridicați frecvența bătăilor inimii dvs. și viteza rețelei dvs. de acasă prin intermediul familiei de produse Wireless N.
• De 10x viteza oferită de Wireless G
• Compatibilitate cu produsele 802.11b/g existente
• Include tehnologia Stream Engine™ QoS a companiei Ubicom® pentru prioritizarea aplicațiilor multimedia, precum VoIP sau video și audio de înaltă definiție (HD)
• Securitate wireless WPA avansată
• Instalare și management ușoare
300Mbps Wireless N-Draft Firewall Router TEW-631BRP
300Mbps Wireless N-Draft PC Card TEW-621PC
N DRAFT 300Mbps
Super 108G MIMO
TEW-611BRP
TEW-601PC
Super 108A+G
TEW-511BRP
TEW-501PC
Super 108G
TEW-452BRP
TEW-444UB
54G
TEW-432BRP
TEW-423PI
DEPOZITUL DE CALCULATOARE
www.DC-shop.ro
ROMSOFT THE HARDWARE COMPANY
www.romsoft.ro
TRENDnet
© 2006 TRENDnet. All rights reserved.



430 Lei 24 luni Royal Computers

Gembird WCS-YF-1R

WCS-YF-1R este un sistem audio 5.1 ale cărui incinte sunt construite din lemn.

CONSTRUCŢIE
Deşi finisajele sunt destul de slabe, de apreciat la acest model este construcţia sateliţilor din faţă şi a celui din centru, care conţin difuzoare separate pentru frecvenţe medii şi înalte. Un alt minus îl constituie absenţa unui potenţiometru pentru reglarea volumului general.

PERFORMANŢE
În ciuda minusurilor acumulate la capitolul construcţie şi a clasei din care face parte, WCS-YF-1R a dovedit o claritate remarcabilă pentru toate gamele de frecvenţă.

CONCLUZIE
Deşi părea un model slab, Gembird WCS-YF-1R ne-a impresionat plăcut prin putere şi prin calitatea sunetelor redate.

Putere subwoofer: 35W • Putere sateliţi (faţă/spate/centru): 18W/18W/18W • Răspuns în frecvenţă: 20Hz-20kHz • Prindere în perete pentru sateliţii spate: Da • Transformator: Intern • Certificare THX: Nu • Extra: Sateliţi din lemn

8.24



460 Lei 24 luni Ultra PRO Computers

Logitech X-540

Ca soluţie mainstream, Logitech propune X-540.

CONSTRUCŢIE
Deşi este vorba de un model cu preţ de achiziţie destul de mic, Logitech nu a renunţat la modulul de control dotat cu mufă pentru căşti. De asemenea, sateliţii din spate permit fixarea pe perete, iar cel din centru are un sistem de prindere care facilitează montarea pe un monitor LCD.

PERFORMANŢE
Puterea totală de 70W este bine proporţionată între sateliţi şi subwoofer. Calitatea cu care redă toată gama de frecvenţă este punctul forte al lui X-540, reuşind să se apropie de Altec FX5051.

CONCLUZIE
Logitech a arătat prin modelul X-540 că nu numai puterea contează la un sistem audio, calitatea redării jucând un rol extrem de important.

Putere subwoofer: 25W • Putere sateliţi (faţă/spate/centru): 7.4W/7.4W/15.4W • Răspuns în frecvenţă: 40Hz-20kHz • Prindere în perete pentru sateliţii spate: Da • Transformator: Intern • Certificare THX: Nu • Extra: Consolă de control, mufă căşti

8.14



500 Lei 12 luni Flanco
430 Lei 12 luni ProCA România
467 Lei 12 luni Ultra PRO Computers

Genius SW-HF5.1 5000

Genius defineşte SW-HF5.1 5000 prin calitatea materialelor folosite.

CONSTRUCŢIE
Modelul prezintă un design elegant, atât subwooferul, cât şi sateliţii fiind construiţi din lemn. Posibilitatea de a conecta mai multe surse de semnal audio este un atu, însă lipsa unei mufe pentru căşti poate fi considerată un mare minus. Telecomanda cu care este dotat se poate dovedi utilă în camerele mari.

PERFORMANŢE
Puterea de 150W este destul de mare pentru gama din care face parte, însă nu poate fi utilizată din cauza distorsiunilor puternice care apar la niveluri mari de audiţie.

CONCLUZIE
Genius SW-HF5.1 5000 este un sistem audio care, prin designul clasic, se adresează în special celor conservatori.

Putere subwoofer: 75W • Putere sateliţi (faţă/spate/centru): 15W/15W/15W • Răspuns în frecvenţă: 40Hz-20kHz • Prindere în perete pentru sateliţii spate: Da • Transformator: Intern • Certificare THX: Nu • Extra: Telecomandă, sateliţi din lemn

7.8



374 Lei 24 luni Ultra PRO Computers

Logitech X-530

Designul lui X-530 este cel cu care suntem deja obişnuiţi în cazul produselor Logitech.

CONSTRUCŢIE
Deşi preţul de achiziţie este unul relativ redus, calitatea materialelor folosite şi performanţele ne-au obligat să încadrăm Logitech X-530 în gama mainstream. Din păcate, modelul nu dispune de modul de control, însă potenţiometrul pentru volum este aşezat la îndemână, pe unul din sateliţii frontali.

PERFORMANŢE
Deşi specificaţiile sunt aceleaşi ca la X-540, diferenţa de preţ este explicată prin diferenţa de calitate. Astfel, se observă că amplificatorul este mai simplu, permiţând trecerea către subwoofer şi a altor frecvenţe decât cele joase.

CONCLUZIE
X-530 este un model ideal pentru vizionarea de filme.

Putere subwoofer: 25W • Putere sateliţi (faţă/spate/centru): 7.4W/7.4W/15.5W • Răspuns în frecvenţă: 40Hz-20kHz • Prindere în perete pentru sateliţii spate: Da • Transformator: Intern • Certificare THX: Nu • Extra: Nu este cazul

7.76



331 Lei 24 luni Torent Computers

Microlab **X23**

Chiar dacă nu este cunoscut în România, Microlab produce aproape toate tipurile de boxe.

CONSTRUCŢIE

Pe lângă subwoofer şi cei cinci sateliţi, din sistem mai face parte şi un modul de control cu display, ale cărui dimensiuni se apropie de cele ale mini-PC. O dotare importantă o reprezintă telecomanda, accesoriu care le lipseşte unor modele cu preţuri de achiziţie mai mari.

PERFORMANŢE

Deşi are dimensiuni destul de mici, sistemul s-a dovedit suficient de puternic pentru orice aplicaţie. La capitolul calitate de redare a sunetelor, X23 este un model de nivel mediu.

CONCLUZIE

Fiind vorba de un concurent fără pretenţii, Microlab X23 a reuşit să ne formeze o impresie plăcută.

Putere subwoofer: 29W • Putere sateliţi (faţă/spate/centru): 14W/14W/14W • Răspuns în frecvenţă: 30Hz-20kHz • Prindere în perete pentru sateliţii spate: Da • Transformator: Intern • Certificare THX: Nu • Extra: Consolă de control, display, telecomandă

7.70



389 Lei 24 luni Flanco

Creative **Inspire T6100**

Din gama mainstream de la Creative a fost prezent modelul Inspire T6100.

CONSTRUCŢIE

Sateliţii din faţă sunt alcătuiţi fiecare dintr-un tweeter ce redă frecvenţele foarte înalte şi dintr-un difuzor care reproduce sunetele mai calde, precum pianul sau chitara. Un lucru neobişnuit şi incomod îl constituie adaptorul de alimentare, care este extern.

PERFORMANŢE

În ciuda preţului mic, calitatea sunetelor redate de T6100 este peste medie. Proporţionarea puterii nu este ce mai bună, dominând sunetele de frecvenţe ridicate. Această problemă poate fi rezolvată dintr-un egalizator software.

CONCLUZIE

Ca majoritatea produselor Creative de pe piaţă, Inspire T6100 se adresează în special pasionaţilor de jocuri.

Putere subwoofer: 26W • Putere sateliţi (faţă/spate/centru): 8W/8W/18W • Răspuns în frecvenţă: 40Hz-20kHz • Prindere în perete pentru sateliţii spate: Da • Transformator: Extern • Certificare THX: Nu • Extra: mufă căşti

7.64



325 Lei 12 luni LCIT Solutions

Jazz **J9938B**

Jazz J9938B este un sistem audio care respectă specificaţiile Dolby Digital (AC3) şi DTS.

CONSTRUCŢIE

Deşi designul este modern, modelul de faţă nu excelează prin calitatea materialelor folosite. Un lucru rar întâlnit la sistemele audio entry level sunt telecomanda şi consola de control cu display.

PERFORMANŢE

J9938B se remarcă prin sunetul de calitate superioară, chiar dacă se simte o întârziere foarte mică a subwooferului. Producătorul specifică o putere totală de numai 45W, însă s-a dovedit a fi suficientă pentru camera în care s-au efectuat testele.

CONCLUZIE

Prin J9938B, Jazz a demonstrat că performanţa poate fi obţinută şi la preţuri de achiziţie mici.

Putere subwoofer: 20W • Putere sateliţi (faţă/spate/centru): 5W/5W/5W • Răspuns în frecvenţă: 60Hz-20kHz • Prindere în perete pentru sateliţii spate: Da • Transformator: Intern • Certificare THX: Nu • Extra: Consolă de control, display, telecomandă

7.56



249 Lei 12 luni ProVision

Avision **PV-A9**

Avision PV-A9 este un sistem audio cu design modern.

CONSTRUCŢIE

Subwooferul de lemn prezintă un display care indică nivelul de audiţie, iar sateliţii de plastic au formă cilindrică. Din păcate, probabil din dorinţa de a reduce preţul de achiziţie cât mai mult, producătorul nu a echipat acest produs cu consolă de control sau telecomandă.

PERFORMANŢE

PV-A9 ne-a impresionat plăcut, redând sunetele, în special cele de frecvenţe înalte, cu o claritate foarte bună. Totuşi, treuie să menţionăm că se simte nevoia unei puteri mai mari pentru sateliţii din spate.

CONCLUZIE

PV-A9 este un sistem audio cu preţ de achiziţie şi dotări specifice clasei entry level, însă performanţele se potrivesc gamei mainstream.

Putere subwoofer: 30W • Putere sateliţi (faţă/spate/centru): 15W/15W/15W • Răspuns în frecvenţă: 35Hz-20kHz • Prindere în perete pentru sateliţii spate: Nu • Transformator: Intern • Certificare THX: Nu • Extra: display

7.38



269 Lei 24 luni Ubisoft România

Hercules **XPS 5.170**

Hercules XPS 5.170 este o soluție entry level cu design îndrăzneț.

CONSTRUCȚIE

Ca materiale de construcție, producătorul nu a făcut rabat la calitate și a folosit aluminiul pentru realizarea sateliților și lemn pentru subwoofer. Sistemul poate fi folosit și pentru a reda semnale audio provenite de la surse stereo, precum un player mp3.

PERFORMANȚE

Calitatea sunetului este foarte bună pentru clasa de produse din care face parte, obținând nota 8 la această probă. În timpul testării, s-a observat că reglarea nivelului de audiție nu se realizează liniar, ca la ceilalți participanți.

CONCLUZIE

Puterea și calitatea transformă XPS 5.170 în soluția potrivită pentru orice tip de aplicație.

Putere subwoofer: 25W · Putere sateliți (fata/spate/centru): 7.5W/15W/7.5W · Răspuns în frecvență: 30Hz-20kHz · Prindere în perete pentru sateliții spate: Nu · Transformator: Intern · Certificare THX: Nu · Extra: Mufă căști

7.34



259 Lei 12 luni ProVision

Avision **H-609B**

Avision a introdus pe piață o serie de sisteme audio 5.1 din gama entry level.

CONSTRUCȚIE

Un lucru neobișnuit pentru clasa din care face parte este prezența telecomenzii. În urma unei analizări rapide, se observă că nu s-a acordat prea multă atenție finisajelor, lucru valabil de obicei pentru toate produsele entry level.

PERFORMANȚE

Deși producătorul specifică o putere totală de 90W, aceasta pare a fi insuficientă pentru aplicațiile rulate. H-609B nu stă foarte bine nici la capitolul fidelitate, reușind să obțină numai nota 7.4, ceea ce nu este o notă slabă dacă ținem cont de prețul mic de achiziție al produsului.

CONCLUZIE

Avision H-609B este un sistem audio caracterizat de un raport calitate/preț bun.

Putere subwoofer: 30W · Putere sateliți (față/spate/centru): 12W/12W/12W · Răspuns în frecvență: 20Hz-20kHz · Prindere în perete pentru sateliții spate: Da · Transformator: Intern · Certificare THX: Nu · Extra: Display, telecomandă

7.18



155 Lei 12 luni Ultra PRO Computers

Genius **SW-5.1 1000**

Genius SW-5.1 1000 are cel mai mic preț de achiziție dintre toți concurenții.

CONSTRUCȚIE

Subwooferul este realizat din lemn și folosește un difuzor cu diametrul de 5.25” orientat cu fața în jos. Sistemul este dotat cu două potențiometre: unul reglează volumul general iar celalalt pe cel al subwoofer-ului.

PERFORMANȚE

În ciuda celor numai 25W, SW-5.1 1000 a dovedit că este suficient de puternic pentru o cameră de dimensiuni mici sau medii. Sistemul nu excelează prin calitatea sunetului, apărând distorsiuni la niveluri ridicate de audiție.

CONCLUZIE

Având un pret accesibil și performanțe satisfăcătoare, Genius SW-5.1 1000 reprezintă un element demn de luat în seamă al gamei entry level.

Putere subwoofer: 15W · Putere sateliți (față/spate/centru): 2W/2W/2W · Răspuns în frecvență: 20Hz-20kHz · Prindere în perete pentru sateliții spate: Nu · Transformator: Intern · Certificare THX: Nu · Extra: Nu este cazul

6.68



239 Lei 12 luni ProVision

Avision **H-609D**

Avision H-609D este un sistem audio care seamănă foarte mult cu H-609B.

CONSTRUCȚIE

Telecomanda este o dotare demnă de menționat în cazul lui H-609D, însă absența unui display care să indice nivelul de audiție este deranjantă. Cablurile lungi ale sateliților din spate permit folosirea sistemului într-o cameră mare.

PERFORMANȚE

Deși nota obținută pentru calitate nu este foarte bună, de apreciat este faptul că reușește să separe foarte bine canalele. De asemenea, nu am putut beneficia de puterea de 70W a sistemului, deoarece la nivele înalte de audiție apar distorsiuni deranjante.

CONCLUZIE

Deși nu se impune prin performanțe, H-609D reprezintă un entry level demn de luat în seamă.

Putere subwoofer: 30W · Putere sateliți (față/spate/centru): 8W/8W/8W · Răspuns în frecvență: 20Hz-20kHz · Prindere în perete pentru sateliții spate: Da · Transformator: Intern · Certificare THX: Nu · Extra: Telecomandă

6.80

Best Performance Cooling, Gaming & Computing



THERMALRIGHT Chill Factor

contine particule minuscule cu rolul de a umple golurile de aer dintre procesor si radiator; densitate optima astfel incat procesorul sa nu fie extras din soclu la detasarea cooler-ului; aplicare usoara



THERMALRIGHT HR-05 SLI

radiator pentru racirea chipset-ului pe platforme SLI si Crossfire; design special pentru o ventilatie eficienta; sistem cu doua heat pipe-uri; baza din cupru nichelat



THERMALRIGHT SI-128

patru heat pipe-uri de dimensiuni mari (8mm); radiatorul (aluminiu) de dimensiuni mari raceste componentele din jurul procesorului; compatibil cu toate tipurile de procesoare (socket LGA775, 754, 939, 940, AM2)



THERMALRIGHT Ultra-120

performanta maxima datorata heat pipe-urilor si suprafetei mari de disipare a caldurii; radiator (aluminiu) cu design proprietar; compatibil cu toate tipurile de procesoare (socket LGA775, 754, 939, 940, AM2)



SAITEK P2600 Rumble Pad

gamepad cu vibratii, programabil; buton dedicat pentru configurare instanta in jocuri first person shooter; manere soft-touch ergonomice; 4 butoane quick-fire, 8-way d-pad, 6 butoane standard, 2 minijoystick-uri integrate



SAITEK Eclipse 2

tastatura cu design Zero-Slope si wrist rest ajustabil; taste cu laser-cut lettering iluminate cu LED albastru, rosu sau albastru selectabil (intensitate luminoasa controlata prin potentiometru); controale media: volum, play, pause, skip; conectare USB



SAITEK Cyborg Evo Force

joystick programabil cu Force Feedback; sistem ambidextru de ajustare a confortului; 1 tragaci rapid, 5 butoane fire, 1 HAT 8-way, 3D twist rudder control, mini throttle, 2 butoane shift si 4 butoane integrate in baza



SAITEK X52 Flight Control System

sistem HOTAS programabil cu display multifuncþional (MFD) integrat; butoane si MFD iluminate, manere ergonomice cauciucate; constructie partial din metal



AKASA PaxPower 400W

sursa ATX v2.0 400W compatibila cu AMD Athlon 64/ Opteron si Intel P4 & EPS 12V & Xeon; ventilator 120mm (blue LED, Ultra Quiet, auto-controlat termic); eficienta mare (75%) in regim full-load; Active PFC; cable sleeving negru; GARANTIE 4 ANI



AKASA PaxPower 500W

sursa ATX v2.2 500W compatibila cu AMD Athlon 64/ Opteron si Intel P4 & EPS 12V & Xeon; ventilator 120mm (Ultra Quiet, auto-controlat termic); eficienta mare in regim full-load; Active PFC; SLI ready; cable sleeving; enhanced 5V standby (+5Vsb) @ 3A; GARANTIE 4 ANI



AKASA ZEN black

carcasa certificata Intel Thermally Advanced; doua ventilatoare de 120 mm incluse (sleeve bearing, 1200 rpm, 47 CFM, 23 dB); harddisk-uri racite direct-longitudinal; instalare tool-free pentru unitatile 5.25



APLUS XClio 2

carcasa cu flux de aer mare datorat ventilatorului de 250 mm @ 650 rpm preinstalat in panoul lateral (controller inclus); instalare tool less pentru toate bay-urile; panou lateral cu plasa metalica; doua usite integrate pentru unitatile optice

DISTRIBUTIE & retail

Distribuitor oficial: ENERMAX, AKASA, SAITEK, A+CASE, FUNC, ZALMAN, LIAN LI, NEXUS, THERMALRIGHT, ARCTIC COOLING, RECOM, RAZER, YESICO, ARCTIC SILVER

Strada Voronet, Nr. 11, bloc D6, scara 1, apartament 1, sector 3, Bucuresti
Telefon: 021.322.82.92 (Romtelecom), 031.401.22.10 & 031.805.74.47 (RDS Tel); E-mail: office@pc-coolers.ro

pc-coolers.ro

Parteneri PC-coolers:
www.dol.ro, www.turbozone.ro, www.pcgarage.ro, www.rdc.ro, www.atex.ro, www.pcactiv.ro, www.intend.ro, www.stascomputer.ro, www.stonet.ro, www.aemd.ro, www.cybernet.ro, www.focuscomputer.ro

www.pc-coolers.ro

High end
Mainstream
Entry level












	Logitech Z-5500	Logitech Z-5450	Creative GigaWorks G500	Altec Lansing FX5051	Gembird WCS-YF-1R	Logitech X-540	Genius SW-HF5.1 5000	Logitech X-530
Preţ	1699Lei	1196Lei	1449Lei	861Lei	430Lei	460Lei	467Lei/430Lei/500Lei	374Lei
Detalii tehnice								
Putere subwoofer	188W	116W	130W	28W	35W	25W	75W	25W
Putere sateliţi	62W/62W/69W	38W/40.5W/42W	36W/36W/36W	12W/12W/13W	18W/18W/18W	7.4W/7.4W/15.4W	15W/15W/15W	7.4W/7.4W/15.5W
Răspuns în frecvenţă	33Hz-20kHz	35Hz-20kHz	35Hz-20kHz	30Hz-20kHz	20Hz-20kHz	40Hz-20kHz	40Hz-20kHz	40Hz-20kHz
Transformator	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern
Telecomandă	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu
Mufă căşti	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu
Consolă de control	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu
Note teste								
Calitate sunet	9.8	9.8	9.4	9.4	9	9	8	8.6
Dotări	6	6	4	6	2	2	4	1
Putere maximă	9.8	9.5	9.5	8.4	8.7	8.2	9	8.2
Verdict	9.42	9.36	8.88	8.86	8.24	8.14	7.8	7.76





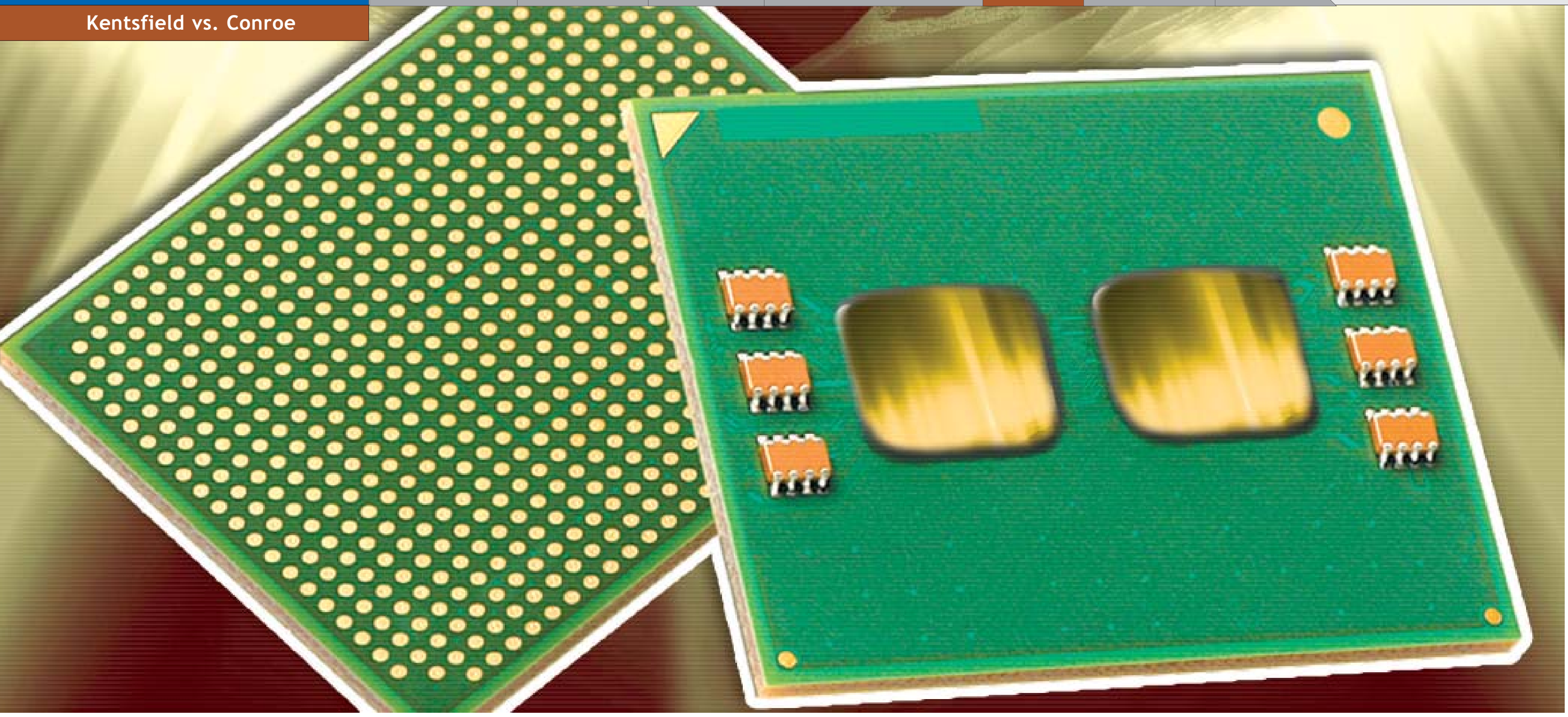






	Microlab X23	Creative Inspire T6100	Jazz J9938B	Avision PV-A9	Hercules XPS 5.170	Avision H-609B	Avision H-609D	Genius SW-5.1 1000
Preţ	331Lei	389Lei	325 Lei	249Lei	269 Lei	259Lei	239Lei	155Lei
Detalii tehnice								
Putere subwoofer	29W	26W	20W	30W	25W	30W	30W	15W
Putere sateliţi	14W/14W/14W	8W/8W/18W	5W/5W/5W	7.4W/7.4W/15.5W	7.5W/15W/7.5W	12W/12W/12W	8W/8W/8W	2W/2W/2W
Răspuns în frecvenţă	30Hz-20kHz	40Hz-20kHz	60Hz-20kHz	40Hz-20kHz	30Hz-20kHz	20Hz-20kHz	20Hz-20kHz	20Hz-20kHz
Transformator	Intern	Extern	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern
Telecomandă	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Da	Nu
Mufă căşti	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Consolă de control	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Note teste								
Calitate sunet	8	8.4	8	7.8	8	7.4	7	7.4
Dotări	4	1	4	2	1	4	3	1
Putere maximă	8.5	8.3	7.8	8.6	8.2	8	8	7
Verdict	7.7	7.64	7.56	7.38	7.34	7.18	6.8	6.68


KINETIX®
SPX
Moş Crăciun există! Cadoul tău e pus deoparte!
Cumpără în perioada 20 Noiembrie - 20 Decembrie 2006 un sistem Kinetix V12a şi automat primeşti cadou un multifuncţional Brother DCP 115C, iar dacă vei cumpăra un sistem Kinetix V8a cadoul tău va fi un Flash Drive 1GB Kingmax.
Grăbeşte-te să-ţi iei cadoul!
CADOU
Flash Drive Kingmax 1GB
KINGMAX 1GB
CADOU
MFC Brother DCP 115C
KINETIX V8a
Procesor AMD Sempron™ 3000+ , Memorie 512MB, HDD 160GB, Video R9250, Combo
AMD
Sempron
3 ani garanţie!
KINETIX
Pret: 349 $*
KINETIX V12a
Procesor AMD Athlon™ 64 3200+ , Memorie 512MB, HDD 200GB, Video GF7300, DVD-RW
AMD
64
Athlon
Pret: 521 $*
*Preturile nu includ TVA. Oferta este valabila in limita stocului disponibil.
În oraşul tău prin reţeaua de parteneri
TWISTER
www.twister.ro I 08008-TWISTER I 08008-89478
Bucuresti, Jiului 2A, Bloc Tornado
Tel: 021 206 7777; Fax: 021 312 9820, www.tornado.ro
TORNADO SYSTEMS



KENTSFIELD VS CONROE

COMPETIŢIE ÎNTRE FRAŢI

Deşi lansate de scurt timp, procesoarele Intel dual core botezate Conroe deja au parte de concurenţă şi, surpriză, aceasta vine din partea aceleiaşi companii care le-a introdus pe piaţă, prin modelul cu nume de cod Kentsfield.

DUPĂ O PERIOADĂ FOARTE LUNGĂ DE TIMP în care soluţiile lor s-au dovedit din ce în ce mai ineficiente, cei de la Intel au realizat că este nevoie de o schimbare şi au înlocuit generaţia Pentium cu generaţia Core. Începerea acestei noi etape din evoluţia celui mai mare producător de chip-uri a fost caracterizată de modelele Core 2 Duo E6300, E6400, E6600, E6700 şi modelul de vârf Core 2 Extreme X6800. Lista de procesoare din noua generaţie se completează acum prin introducerea lui Core 2 Extreme QX6700, primul procesor cu patru nuclee destinat segmentului de calculatoare desktop.



Intel Core 2 Extreme QX6700

QUAD CORE

Lansarea procesoarelor multicore de la Intel era aşteptată de ceva timp, însă lucrurile păreau că s-au oprit la dual core din cauza consumurilor excesive şi a temperaturilor ridicate de funcţionare. Totuşi, iată că producătorul a dat dovadă de flexibilitate, înlocuind modelele Pentium, depăşite tehnologic, cu o serie nouă de produse care par a fi cele mai eficiente procesoare de pe piaţă la ora actuală. Consumurile energetice reduse ale seriei Core 2, dar şi temperaturile mici de funcţionare ale acestor modele iată că fac posibilă implementarea a patru nuclee într-un singur procesor. Primul astfel de procesor, Core 2 Extreme QX6700, este caracterizat de o frecvenţă de 2.66GHz, în condiţiile în care FSB-ul este de 266MHz. Fiind alcătuit din două plachete de siliciu, cu câte două nuclee pentru fiecare, putem afirma despre QX6700 că este format în mare din procesoare Core 2 Duo E6700 montate în acelaşi socket. Chiar şi specificaţiile pentru acest nou model sunt echivalente cu cele a două E6700 adunate. Astfel, în timp ce un Core 2 Duo de 2.66GHz este format din 291 milioane de tranzistori şi este dotat cu o memorie cache L2 de 4MB, un Kentsfield este alcătuit din 582 de milioane de tranzistori şi are 8MB de memorie

Detalii tehnice

	Intel Core 2 Extreme QX6700	Intel Core 2 Extreme X6800
Nucleu	Kentsfield	Conroe
Număr de nuclee fizice	4	2
FSB	266MHz (1066MHz Quad bumbed)	266MHz (1066MHz Quad bumbed)
Cache L1	4x32KB	2x32KB
Cache L2	2x4MB	4MB
Multiplicator	10x	11x
Tehnologie de fabricaţie	65nm	65nm
Tensiune maximă de alimentare	1.35V	1.35V
Număr de tranzistori	582mil.	291 mil.
TDP	130W	75W
Instrucţiuni	MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSE4, EM64T	MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSE4, EM64T
Hyper-Threading	Nu	Nu
Tehnologie de virtualizare	Da	Da
Socket	LGA775	LGA775

cache L2 (2x4MB). TDP-ul pentru noile procesoare Intel este de 130W, la fel ca în cazul Pentium D 965 EE, numai că de data aceasta este justificat prin dublarea numărului de nuclee.

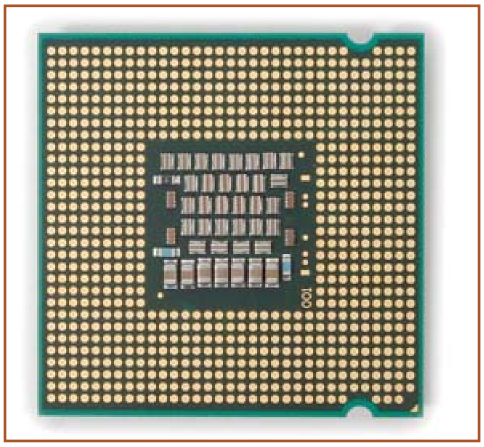
Ca și în cazul procesoarelor Core 2 cu două nuclee, modele quad core sunt compatibile cu două chipset-uri Intel: Q965 din gama mainstream și Intel 975X din gama Performance și cu cele NVIDIA din seria 600.

PARTICIPANŢII LA TEST

Alegerea adversarului pentru QX6700 a fost una destul de grea. Astfel, deși ne-am fi dorit să facem o comparație între Kentsfield și răspunsul concurenței, acest lucru este momentan imposibil din cauza inexistenței unei soluții similare de la AMD. Drept urmare, ne-am văzut nevoiți să realizăm testul tot cu un model Intel și am invitat pe post de termen de comparație modelul Core 2 Extreme X6800, cel mai puternic procesor la ora actuală.

Pentru rularea testelor s-a folosit o platformă de ultimă generație. Placa de bază, Intel Desktop Board D975XBX, cunoscută sub numele de cod Bad Axe 1, se bucură de cel mai rapid chipset la ora actuală, Intel 975X. Aceasta a fost echipată cu 1GB de memorie DDR2 800MHz formată din două module montate în configurație dual channel.





➲ În stânga este prezentat Intel Core 2 Extreme QX6700, iar în dreapta, Intel Core 2 Extreme X6800

Platforma de test

Placă de bază	Intel Desktop Board D975XBX
Chipset	Intel 975X/ICH7R
Memorie	GeIL Ultra 2x512MB DDR2-800 4/4/4/12
Placă video	ATI Radeon X1900XTX
Harddisk	Seagate 7200.7 80GB ATA100
Cooler procesor	Gigabyte 3D Rocket II
Sursă de alimentare	Fortron 600W
Sistem de operare	Windows XP Professional SP2
Driver chipset	Intel INF Update 7.2.2.1007
Driver video	ATI Catalyst 6.10

POCEDURA DE TESTARE

Cei doi participanți au fost supuși unui număr mare de teste, din cele mai diverse, pentru a vedea comportarea în majoritatea situațiilor de lucru. S-a început cu jocurile, cum era și normal, deoarece acestea sunt de obicei cele care împing utilizatorii spre înlocuirea calculatorului sau spre un upgrade. Pentru a vedea care sunt performanțele procesoarelor fără a fi influențate de placa video, s-au rulat întâi teste le rezoluție și calitate minime, iar apoi s-au efectuat teste și în condiții normale de lucru. Pentru a analiza mai bine performanța în jocuri, s-au folosit și teste sintetice precum 3DMark06 sau Aquamark. Aplicațiile 3D au fost urmate de sarcini menite să determine puterea de procesare, precum arhivarea sau comprimarea audio/video. Nu au lipsit nici testele de multithreading, bazate pe rularea mai multor sarcini simultan, precum comprimarea video în timpul scanării datelor cu Kaspersky Antivirus.

Rezultate teste	Intel Core 2 Extreme QX6700	Intel Core 2 Extreme X6800
F.E.A.R. 640X480 min.	467	538
F.E.A.R. 1280X960 max. 4x/8x	77	76
Quake 4 640x480 low	156.8	166.8
Quake 4 1280x1024 ultra 4x/8x	88.9	87.1
Half Life 2 640x480 low	301.21	322.63
Half Life 2 1280x1024 high 4x/8x	117.03	115.78
Far Cry 640x480 min.	432.31	451.36
Far Cry 1280x1024 ultra 4x/8x	152.42	151
Aquamark 3	111716	125894
3DMark2001	37986	44548
3DMark05	12326	12732
3DMark06	6714	6407
3DMark06 CPU	4133	2592
PCMark05	7519	7116
PCMark05 CPU	8577	7514
PCMark05 Memory	5559	5974
SiSoft Sandra 2005 CPU Arithmetic	54220/16184	35395/8900
SiSoft Sandra 2005 CPU Multimedia	139973/158085	76925/87065
SiSoft Sandra 2005 Memory	5154	5393
Everest 2.80 Memory read	5522	6733
Everest 2.80 Memory write	3147	4038
Everest 2.80 Memory latency	61.6	59.4
Arhivare WinACE	3'54"	3'45"
Compresie audio WAV-MP3	27"	26"
Compresie video VOB-AVI	4'59"	4'44"
Cinebench 9.5 1xCPU Rendering	446/45"	490/45"
ScienceMark 2.0	1479.1	1620.8
Super PI	18.984"	17.328"
Rezultate teste multithreading		
Arhivare WinACE + Kaspersky în fundal	5'54"	5'56"
Compresie video + Kaspersky în fundal	5'04"	4'50"
PCMark05 File Compression/Decompression/Encryption/Decryption	11.863/176.335/73.412/72.591	6.649/97.073/40.433/40.021
CineBench 9.5 multi-CPU Rendering	1317/16"	911/24"

REZULTATE

Așa cum am bănuit, la capitolul jocuri QX6700 a fost învins de modelul X6800, însă acest lucru nu este relevant deoarece jocurile din prezent nu lucrează cu toate nucleele procesorului. În concluzie, pe rezoluție și calitate minime, rezultatele au fost influențate strict de frecvența procesoarelor. Nici în cazul testelor de arhivare sau comprimare audio/video lucrurile nu au mers prea bine pentru Kentsfield, aplicațiile neștiind să folosească toate resursele procesorului. De asemenea, se observă și o lățime de bandă a memoriei ceva mai mică în cazul quad-core decât în cazul adversarului său din acest test. Adevărata putere de procesare a modelelor quad-core se observă în randarea multi-CPU cu CineBench 9.5 și în testele de procesor din SiSoft Sandra 2005 și 3DMark06, unde QX6700 îi este mult superior lui X6800.

OVERCLOCKING

Această parte a testului reprezintă un aspect din ce în ce mai important pentru un număr tot mai mare de utilizatori. Operația de overclocking am început-o cu pași mici, însă după câteva ore de încercări am reușit să obținem din QX6700 un procesor cu o frecvență de 3.52GHz, în timp ce memoriile erau tactate la 880MHz. În timp ce modelul cu nume de cod Kentsfield ne-a impresionat prin capacitatea sa de a rula stabil la o frecvență cu 32% mai mare decât cea standard, FSB-ul lui X6800 a fost mărit cu 24%, obținându-se o frecvență de lucru de 3.63GHz. Rezultatele au fost de-a dreptul spectaculoase. Reducându-se diferența de frecvență dintre cele două procesoare, s-au micșorat sau chiar au dispărut și diferențele de punctaj rezultate la testele în care quad-core-ul pierduse inițial teren. Deși frecvențele celor două procesoare au fost împinse la maximul suportat de fiecare, temperatura nu a depășit 60 grade Celsius în sarcină, soluția de răcire utilizată fiind Gigabyte 3D Rocket II.

CONCLUZIE

Dacă în ultimii trei ani AMD a făcut paradă ieșind pe piață cu produse din ce în ce mai performante iar Intel și-a văzut în continuare de drumul său, pierzând tot mai mult teren în fața concurenței, iată că, de puțin timp, lucrurile au reintrat în normal, eveniment marcat de lansarea procesoarelor cu arhitectura Core. Dacă acum câteva luni consideram că AMD a primit o lovitură grea din partea adversarului său prin lansarea noilor procesoare dual core, iată că Intel lovește din nou, mai aprig decât prima dată, prin introducerea primelor procesoare quad-core pentru calculatoare desktop.

Deși QX6700 pare inferior lui X6800, în realitate lucrurile stau puțin altfel. După cum se poate vedea din rezultatele testelor efectuate, Kentsfield a pierdut în fața lui Conroe numai în aplicațiile care nu știu să lucreze cu toate nucleele simultan. În momentul de față nu există prea multe aplicații capabile să beneficieze de toate resursele unui Kentsfield, iar un Core 2 Extreme X6800 oferă performanțe mai mari în aplicațiile existente pe piață datorită frecvenței sale crescute. Acești doi factori pot crea impresia că achiziționarea unui quad-core în momentul de față este inutilă, însă acest lucru nu este în totalitate adevărat, procesoarele cu patru nuclee anunțându-se a fi cea mai bună opțiune de upgrade la ora actuală datorită pregătirii din punct de vedere hardware pentru viitoarea evoluție software.

Radu Bozga
radu.bozga@xtrempc.ro

Rezultate overclocking	Intel Core 2 Extreme QX6700	Intel Core 2 Extreme X6800
F.E.A.R. 640X480 min.	623	668
Quake 4 640x480 low	202.1	201.6
Half Life 2 640x480 low	389.03	389.58
FarCry 640x480 min.	531.75	534.19
Aquamark 3	132190	139258
3DMark2001	47802	51097
3DMark05	13047	13140
3DMark06	7023	6550
3DMark06 CPU	5333	2719
PCMark05	8726	7318
PCMark05 CPU	11334	7867
PCMark05 Memory	7205	7224
SiSoft Sandra 2005 CPU Arithmetic	84892/21355	37385/11047
SiSoft Sandra 2005 CPU Multimedia	184657/205970	82306/97425
SiSoft Sandra 2005 Memory	6655	6311
Arhivare WinACE	3'20"	3'23"
Compresie audio WAV-MP3	21"	21"
Compresie video VOB-AVI	3'53"	3'56"
Cinebench 9.5 1xCPU Rendering	576/38"	610/36"
ScienceMark 2.0	1926.12	1970.84
Super PI	14.469"	14.016"
Compresie video + Kaspersky în fundal	4'	3'59"
PCMark05 File Compression/Decompression/Encryption/Decryption	15.656/231.246/97.960/95.636	7.797/96.184/45.504/42.369
CineBench 9.5 multi-CPU Rendering	1756/12"	1107/20"



OFERTĂ SPECIALĂ 2.299,90 RON

Notebook Toshiba Satellite L30-134

Intel® Celeron® M 410 (1.5GHz, FSB 533)
512MB DDR2, Hard disk 60GB; DVDRW Super Multi Drive
ATI Radeon Xpress 200M, 256MB share
Ecran 15.4" TFT 1280 x 800
Wireless LAN, greutate 2,74Kg
Windows® XP Home Edition

Notebook Toshiba Satellite A110-195



Intel® Core Duo T2250 (1.73 GHz)
512MB DDR2
Hard disk 80GB S-ATA
DVDRW
Intel Media Accelerator 950, 128MB
15.4" TruBrite TFT 1280 x 800
Wireless, Card Reader, TV-Out
Autonomie 3,26 ore; greutate 2, 71 Kg
Windows® XP Home

OFERTĂ SPECIALĂ 3.299,90 RON

Kit Wireless D-Link



Router wireless+ stick USB wireless
4 porturi suplimentare pentru 4 statii
Functie de Acces Point de 54Mbps ce permite conectarea unor sisteme intr-o retea fara fir
Adaptor USB -standard 802.11b/g
Garantie 24 luni

OFERTĂ SPECIALĂ 289,90 RON

Player MP3 cu FM Sandisk 2GB



Model Sansa m250
Capacitate stocare 2GB (32 ore redare MP3)
Functie reportofon (microfon inclus)
Receptie FM
Alimentare baterie AA (19 ore autonomie)

OFERTĂ SPECIALĂ 299,90 RON

Sistem Best Gamer AX3500



AMD Athlon 64 3500+ (AM2)
Memorie 1GB Dual-DDR2 PC4300
Hard disk WD 250GB (SATA, 16MB)
DVDRW Super Multi Drive
nVidia GeForce 7600GT, 256MB
Garantie 24 luni

OFERTĂ SPECIALĂ 1899,90 RON

Hard Disk WD 2500KS

Capacitate 250GB; 7200rpm
Interfata SATA II
Buffer 16MB
Garantie 36 luni



OFERTĂ SPECIALĂ 299,90 RON

Monitor TFT Benq FP93

OFERTĂ SPECIALĂ 899,90 RON

Diagonala: 19"
Timp de raspuns: 6ms
Contrast: 700:1
Luminozitate: 300cd/m2
Intrari video: DVI, S-Sub
Garantie 36 luni



Kit Logitech S510 Media Remote

Kit wireless cu telecomanda PC
Tastatura Logitech multimedia
Mouse optic Logitech LX5 cordless
Telecomanda PC cu ecran LCD
Receptor ultra compact
Garantie 60 luni



OFERTĂ SPECIALĂ 259,90 RON

Magazine

Bucuresti

Best Computers
Unirea Shopping Center, etaj 3

Best Computers
Complex Comercial Prosper

Best Computers
Complex Comercial Titan

Best in Diverta
Bld. C.A. Rosetti, nr. 14-16, sector 6

Best in Diverta
Mall Bucuresti; Calea Vitan, nr. 55-59, sector 3

Best in Diverta
Mall Plaza; Bld. Timisoara, nr. 26, sector 6

Best in Diverta - Ploiesti
Complex Comercial Omnia et. 2

Best in Diverta - Arad
B-dul Revolutiei nr. 39-41

Best in Diverta - Timisoara
Complex Comercial Bega, etaj 3

Best in Diverta - Timisoara
Str. Telbisz nr. 3 et. 3

Best in Diverta - Oradea
Str. Nufarului nr. 30

Best in Diverta - Cluj
Str. Universitatii nr. 1

Best in Diverta - Tg.Jiu
Str. Victoriei nr. 44, sp com 1 si 2

Best in Diverta - Iasi
Str. Sf. Lazar nr. 49-51

Best in Diverta - Iasi
Str. Palat nr. 1

Best in Diverta - Constanta
Str. Alexandru Lapusneanu, bl. LV16

Best in Diverta - Constanta
Str. Stefan cel Mare nr. 36-40, etaj 2

Hollywood Music&Film - Constanta
Str. Stefan cel Mare nr. 15

Best in Diverta - Bacau
Str. Nicolae Balcescu nr. 3

Best in Diverta - Brasov
Str. Nicolae Balcescu nr. 62

Best in Diverta - Pitesti
Razboieni nr. 1, Pitesti

Hollywood Music&Film - Craiova
Str. A.I. Cuza nr. 9

Placa video Gainward Bliss

GeForce 7600 GT 256 MB DDR3
Frecventa Core 560 MHz
Frecventa Memorie 1.4 GHz
Interfata PCI Express 16X, SLI ready
Garantie 36 luni



OFERTĂ SPECIALĂ 499,90 RON

Volan Thrustmaster Ferrari Rumble Force

Volan cu pedale si schimbator secvential
Grip din cauciuc, sistem prindere solid
Vibration Feedback, "Immersion License"
Compatibil PC si PlayStation
Torque display



OFERTĂ SPECIALĂ 179,90 RON

CADOU Gamepad Ferrari!

cumpara online: www.dol.ro

best computers în diverta îmi place!

Preturile includ TVA, au caracter informativ si se pot schimba fara o notificare prealabila.
Oferta esta valabila in limita stocului disponibil. Imaginile au caracter orientativ, specificatiile tehnice se pot schimba fara o notificare prealabila

ASUS
EN7900GS TOP/2DHT/256M







După apariţia versiunii româneşti a site-ului ASUS, ro.asus.com, o altă surpriză plăcută din partea producătorului taiwanez vine prin EN7900GS TOP/2DHT/256M, un model care are ca ţintă utilizatorii în căutarea unui raport bun performanţă/preţ.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Prima bilă albă pentru modelul din seria TOP va fi acordată pentru frecvenţele mărite din fabrică peste cele specifice seriei, astfel de la 450/1320MHz, frecvenţele nominale core/memorie pentru această serie, s-a ajuns la 590/1440MHz, fiind menţionată o diferenţă de performanţă de 20% faţă de modelul generic de 7900GS, chiar pe site-ul menţionat anterior. Placa oferă ieşire digitală dual-link (DVI), dar şi ieşire TV-Out cu suport HDTV. În pachet găsim jocul Ghost Recon.

PERFORMANŢE

ASUS EN7900GS TOP a reuşit să marcheze un număr mare de puncte în aplicaţiile sintetice, dar şi în jocuri, unde 39 de fps-uri reprezintă cel mai scăzut număr înregistrat în teste, mai exact în F.E.A.R. Memoriile GDDR3 şi layout-ul aerisit al PCB-ului oferă un nivel ridicat de performanţă, păstrând însă un nivel de zgomot mic în timpul funcţionării şi chiar şi în regim FullLoad.

CONCLUZIE

Pentru gama de utilizatori cărora li se adresează, acest model oferă o soluţie grafică performantă.

Preţ	Garanţie	Contact
838 Lei	36 luni	Parteneriii ASUS

Detalii tehnice

Chipset: NVIDIA GeForce 7900GS (G71) · Memorie: 256MB GDDR3 · Frecvenţă chipset/memorie: 590MHz/1440MHz · Interfaţă: PCI-Express X16 · Bus memorie: 256 biţi · Conectori: DVI, S-Video · Jocuri: Ghost Recon - Advanced Warfighter · Software: ASUS Utilities

Teste

Far Cry 1280x1024	127.63	F.E.A.R. 1280x960	86.00
Far Cry 1600x1200	102.88	F.E.A.R. 1600x1200	65.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	86.32	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	57.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	65.72	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	39.00
HL2 1280x1024	123.26	Prey 1280x1024	88.90
HL2 1600x1200	105.56	Prey 1600x1200	69.60
HL2 1280x1024 4X/8X	93.88	Prey 1280x1024 4X/8X	65.60
HL2 1600x1200 4X/8X	76.68	Prey 1600x1200 4X/8X	49.90
AquaMark3 Default	97668	3DMark06 Default	5146

Performanţe

Jocuri: 4.71 · Sintetice: 0.70 · Dotări: 0.10 — **5.51**

GeCube
X1950PRO GC-FZ195PG3-E3(RoHS)







GeCube oferă o soluţie inovatoare de răcire pentru modelul X1950PRO.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Placa este echipată cu un sistem de răcire activă cu TEC (thermal electric cooler), patru heat-pipe-uri şi două ventilatoare de 8cm. Producătorul denumeşte sistemul de răcire FZ Cool Fan. TEC-ul foloseşte efectul Peltier pentru disiparea căldurii excesive, apărută în special din cauza overclocking-ului sau a ventilării insuficiente în carcasă. Un tranzistor poziţionat lângă GPU monitorizează temperatura acestuia, dacă se atinge o anumită limită, se porneşte pastila Peltier, dacă nu, aceasta este oprită. Modelul acesta are 512MB GDDR3, oferă suport pentru HDTV, HDCP şi vine cu un adaptor DVI-to-HDMI TV în bundle. Placa beneficiază şi de conectarea în mod CrossFire.

PERFORMANŢE

Pe site-ul GeCube este specificat că placa suportă overclocking până la 681/1620MHz (core/memorie), de la 575/1380MHz. Din cauza lipsei de programe care să permită overclocking pentru acest model, a trebuit să ne limităm la 675/1586MHz, cât ne-a permis Catalyst-ul să urcăm. Temperaturile au pornit de la 36°C în regim Idle şi s-au oprit la 42°C în Full Load, totul la un nivel de zgomot redus.

CONCLUZIE

Rezultatele obţinute au fost influenţate de procesor, însă sunt comparative cu cele ale unui 7900GT, dar nu la acelaşi preţ.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A luni	Skin

Detalii tehnice

Chipset: ATI Radeon X1950PRO (RV570) · Memorie: 512MB GDDR3 · Frecvenţă chipset/memorie: 575MHz/1380 Hz · Interfaţă: PCI-Express x16 · Bus memorie: 256 biţi · Conectori: DVI, S-Video · Jocuri: - · Software: PowerDVD 6

Teste

Far Cry 1280x1024	165.53	F.E.A.R. 1280x960	85.00
Far Cry 1600x1200	135.88	F.E.A.R. 1600x1200	59.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	119.60	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	54.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	91.17	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	38.00
HL2 1280x1024	148.80	Prey 1280x1024	87.50
HL2 1600x1200	119.28	Prey 1600x1200	67.10
HL2 1280x1024 4X/8X	98.76	Prey 1280x1024 4X/8X	70.90
HL2 1600x1200 4X/8X	81.49	Prey 1600x1200 4X/8X	56.70
AquaMark3 Default	89080	3DMark06 Default	4965

Performanţe

Jocuri: 5.35 · Sintetice: 0.65 · Dotări: 0.11 — **6.11**

ASUS
Pundit P1-AH1







Modelul P1-AH1 de la ASUS este un barebone compact, din seria Booksize.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Cu un design robust, mini-PC-ul ASUS P1-AH1 se bazează pe platforma 939. Pe parcursul instalării componentelor în barebone, carcasa s-a dovedit a fi destul de înghesuită. Accesul la anumite zone este destul de greoi, lucru normal pentru orice PC de această dimensiune. Placa de bază este un A8N8L, al cărei northbridge, NVIDIA Crush 51PV, este completat de southbridge-ul NVIDIA MCP 51. Pe lângă conectorii audio, ușița din față ascunde porturi USB și firewire, dar și un card reader 4-in-1. Harddisk-ul și unitatea optică se montează într-o cușcă metalică fixată în carcasă prin șuruburi. Cele două sloturi de memorie pot găzdui până la 2GB de memorie DDR-400. Pentru stocare, placa de bază oferă posibilitatea instalării a două dispozitive SATA și a încă două de tip PATA, însă carcasa permite montarea unui singur harddisk și a unei unități optice. Răcirea procesorului este asigurată de un cooler ASUS al cărui radiator este prevăzut cu o bază de cupru pentru a prelua mai bine căldura. Un aspect deranjant este acela că, pentru înlăturarea acestuia, mai întâi trebuie date la o parte unitățile de stocare. Modelul de față dispune de o sursă de alimentare de 250W cu PFC, care s-a dovedit a fi suficient de puternică pentru un sistem de talia acestuia. De asemenea, dispune și de două slot-uri de expansiune de tip PCI pentru cei care nu se mulțumesc cu dotările oferite de placa de bază. Testarea produsului s-a efectuat cu un procesor AMD Athlon64 FX-60 și 1GB de memorie.

CONCLUZIE

Așa cum reiese și din numele seriei din care face parte, ASUS Pundit P1-AH1 este un calculator cu dimensiuni reduse. De aceea, putem afirma că se adresează în special segmentului office.

Preț	Garanție	Contact
528 Lei	24 luni	Partenerii Asus

Detalii tehnice

Platformă: Socket 939 · Chipset: NVIDIA Crush 51PV + NVIDIA MCP 51 · Memorie: DDR400 · Sloturi de expansiune: 2xPCI · Lăcașuri: 1x3.5", 1x5.25" · Putere sursă: 250W · Porturi: 4xUSB, Gigabit LAN, S/PDIF, cititor memorii 4-in-1 · Interfață audio: Azalia 6 canale · Extra: Picior pentru așezare verticală

Performanțe — 8.6

Performanțe: 8.5 · Dotări: 8.7

EPSON
STYLUS **DX6000**







Epson Stylus DX6000 este un multifuncțional inkjet color, ce poate fi folosit cu succes pentru imprimări foto.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Tehnologia de care dispune multifuncționalul, "Advanced MicroPiezoTM head", realizează imprimări de calitate la o rezoluție maximă de 5760x1440. Pentru fiecare culoare sunt alocate 90 de duze, iar volumul picăturii de cerneală este de 3 picolitri. Cartușele sunt în număr de patru, alocate fiecărei culori, iar schimbarea acestora se face separat. Fiecare cartuș dispune de un chip integrat, ce măsoară modul în care a fost utilizat multifuncționalul și evaluează nivelul de cerneală din acesta. Epson Stylus DX6000 are nenumărate posibilități de printare directă, beneficiind de sloturi pentru carduri de memorie: CF Type II, Memory Stick, SD/MMC, xD și slot USB frontal. Vizualizarea documentelor sau fotografiilor înainte de a fi imprimate se poate face pe ecranul LCD cu diagonala de 2 inch (5.08cm). Partea de scanare este construită cu ajutorul unui senzor CCD iar rezoluția maximă de scanare este de 1200x2400dpi. Multifuncționalul poate copia documente atât în modul alb-negru, cât și în modul color, această funcție fiind independentă de calculator.

CALITATE IMPRIMARE

Densitatea culorii aplicate este uniformă pe pagină iar cerneala se usucă rapid. Pentru imprimarea unei fotografii A4 au fost necesare aproximativ 50 de secunde, iar pagina de test din Windows XP a fost imprimată în 25 de secunde. Epson Epson Stylus DX6000 se remarcă prin calitatea fotografiilor realizate, cerneala Dura Brite Ultra fiind rezistentă la apă.

CONCLUZIE

DX6000 poate înlocui cu succes pe biroul dumneavoastră atât imprimanta foto, cât și scanerul, dar nu este indicată pentru un volum mare de imprimare din cauza capacității reduse a cartușelor.

Preț	Garanție	Contact
830 Lei	12 luni	Parteneri Epson

Detalii tehnice

Rezoluția maximă de imprimare: 5760 x 1440 dpi ·Viteza de imprimare alb-negru: 27 ppm · Viteza de imprimare color: 27 ppm · Viteza de copiere: 27 ppm · Rezoluția de scanare: 1200 x 2400 · Diagonală LCD: 2 inch · Capacitate tavă: 100 coli Conectare PC: USB 2.0 · Greutate: 6.5kg · Alimentator: intern · Consum: 14W · Dimensiuni: 463 x 354 x 181mm

Performanțe — 9.1

Calitate : 9.4 Dotări: 8.8

Gigabyte
7900GS GV-NX79G256DP-RH







Zalman și Gigabyte și-au unit forțele în crearea modelului 7900GS.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Placa are ca sistem de răcire un cooler de la Zalman, modelul fiind VF700. Acesta este format din lamele de aluminiu și cupru, asigurând astfel și răcirea memoriilor și a condensatorilor. Bundle-ul este bogat, găsim astfel două jocuri, Call of Juarez și Xpand Rally, iar ca software avem PowerDVD 6.0. La secțiunea conectică, pachetul dispune de adaptor DVI-VGA, conector HDTV și adaptor de alimentare de la conector Molex de patru pini la conector PCIe de șase pini. Cei 256MB GDDR3 ai plăcii lucrează pe o interfață de memorie de 256 biți.

PERFORMANȚE

Modelul nu iese în evidență față de alte modele din această serie, diferențele constau însă în sistemul de răcire care a menținut sistemul stabil pe întreaga durată a testării, chiar și când placa a rulat la frecvențe mai mari decât cele nominale. Am atins 4756 de puncte în 3DMark06 cu setările din fabrică, iar toate jocurile au dat un framerate jucabil, de peste 30 de fps-uri.

CONCLUZIE

Gigabyte 7900GS este un model care "atacă" segmentul mainstream cu un raport calitate/preț bun. De reținut că acesta suportă și conectarea în mod SLI, însă pe lângă o placă de bază compatibilă este de recomandat și o sursă bună.

Preț	Garanție	Contact
777 Lei	36 luni	Partenerii Gigabyte

Detalii tehnice

Chipset: NVIDIA GeForce 7900GS (G71) · Memorie: 256MB GDDR3 · Frecvență chipset/memorie: 525MHz/1440Hz · Interfață: PCI-Express x16 · Bus memorie: 256 biți · Conectori: DVI, S-Video · Jocuri: Call of Juarez, Xpand Rally · Software: PowerDVD 6

Teste

Far Cry 1280x1024	117.88	F.E.A.R. 1280x960	81.00
Far Cry 1600x1200	94.17	F.E.A.R. 1600x1200	58.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	79.96	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	53.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	61.59	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	36.00
HL2 1280x1024	112.92	Prey 1280x1024	84.30
HL2 1600x1200	94.75	Prey 1600x1200	66.40
HL2 1280x1024 4X/8X	85.36	Prey 1280x1024 4X/8X	68.80
HL2 1600x1200 4X/8X	69.85	Prey 1600x1200 4X/8X	45.50
AquaMark3 Default	95678	3DMark06 Default	4756

Performanțe — 5.15

Jocuri: 4.37 Sintetice: 0.67 Dotări: 0.10

ASUS
EAX1950PRO CrossFire/HTDP/256M







Folosind tehnologia de 80nm, X1950PRO este cea mai recentă apariţie pe segmentul de mainstream, fiind disponibilă în varianta pe PCIe şi AGP.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Am testat implementarea făcută de ASUS prin modelul EAX1950PRO CrossFire. După cum sugerează numele, aceasta suportă conectarea în mod CrossFire, la fel ca şi noile modele de X1650XT, fără dongle, acum beneficiind de conectori interni. Cei 256MB GDDR3, lucrând pe o interfaţă de memorie de 256 de biţi, oferă o lăţime de bandă de 44.8GB/s. Mai întâlnim 36 de procesoare de pixel şi opt de vertex. Placa oferă suport HDTV şi este compatibilă HDCP. Din pachet lipsesc jocurile, dar nu şi ASUS Utilities.

PERFORMANŢE

Testarea a fost realizată pe un sistem cu procesor Intel Core 2 Extreme X6800, rezultatele fiind influenţate de prezenţa acestuia. S-au depăşit 400 de FPS-uri în Far Cry, iar limita inferioară a fost de 36fps în F.E.A.R. Rezultatele au fost surprinzătoare pentru nivelul de preţ al acestei plăci, fiind o alegere foarte bună la ora actuală pentru un sistem de gaming la un cost rezonabil.

CONCLUZIE

Deşi performanţele obţinute sunt foarte bune, recomandarea producătorului este de a folosi o sursă de minimum 450W, iar pentru CrossFire minimum 550W sunt necesari. Specificaţiile sunt pentru întregul sistem, nu doar pentru placa video.

Preţ	Garanţie	Contact
765 Lei	36 luni	Partenerii ASUS

Detalii tehnice

Chipset: ATI Radeon X1950PRO (RV570) • Memorie: 256MB GDDR3 • Frecvenţă chipset/memorie: 581MHz/1400MHz • Interfaţă: PCI Express x16 • Bus memorie: 256 biţi • Conectori: DVI, S-Video • Jocuri: - • Software: ASUS Utilities

Teste

Far Cry 1280x1024	403.87	F.E.A.R. 1280x960	85.00
Far Cry 1600x1200	366.76	F.E.A.R. 1600x1200	60.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	261.89	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	54.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	197.52	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	36.00
HL2 1280x1024	152.78	Prey 1280x1024	61.80
HL2 1600x1200	118.88	Prey 1600x1200	61.40
HL2 1280x1024 4X/8X	95.81	Prey 1280x1024 4X/8X	58.50
HL2 1600x1200 4X/8X	78.54	Prey 1600x1200 4X/8X	44.90
AquaMark3 Default	108409	3DMark06 Default	5341

Performanţe

Jocuri: 7.72 Sintetice: 0.76 Dotări: 0.10

8.57

PCFun
PCfun Xtreme Quad







PCFun Xtreme Quad este un sistem demo, propus de PCFun, ce prefigurează noile sistemele de top.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Sistemul beneficiază de un procesor Intel Core 2 Extreme QX6700, cu patru nuclee de procesare şi frecvenţa de 2.67 GHz, montat pe o placă de bază Intel cu chipset 975X. Unitatea de stocare a datelor este un HDD Western Digital SATA 2 cu o capacitate de 320GB. Placa grafică aleasă, ATI X1900XTX, este montată pe un slot PCI-E 16X şi dispune de două ieşiri DVI. Memoriile A-DATA de 512Mb DDR2 funcţionează în dual channel la o frecvenţă de 800MHz. Componentele sunt montate într-o carcasă Foxconn cu porturi USB în partea frontală şi sursă Akasa de 400W. Asamblarea a fost realizată cu grijă, cablurile fiind aşezate ordonat, fără a exista riscul blocării ventilatoarelor.

PERFORMANŢE

Performanţele sunt remarcabile, atât în jocuri, cât şi în aplicaţii cele patru nuclee de procesare făcându-şi simţită prezenţa din plin. Jocurile sunt rulate rapid la rezoluţia 1600x1200 şi cu maximum de detalii, fără a simţi limitele plăcii grafice, de altfel cele 6569 de puncte obţinute în 3DMark 06 fiind edificatoare. Neajunsul sistemului vine din imposibilitatea de a inscripţiona medii optice, unitatea pentru care s-a optat, un DVD-ROM LG, fiind nepotrivită pentru sistem.

CONCLUZIE

Sistemul excelează în majoritatea aplicaţiilor, singurul neajuns fiind unitatea optică aleasă neinspirat.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	PCFun

Detalii tehnice

Procesor: Intel Core 2 Extreme QX6700 • Placă de bază: Intel D975XBX2KR • Placă grafică: ATI Radeon X1900XTX • Memorie: 2 x 512MB A-DATA DDR2-800 • Harddisk: 320GB WD SATA2 • Unitate optică: DVD-ROM LG GDR8164B • Sursă: Akasa 400W • Carcasă: Foxconn TLA-397 • Cooler procesor: Standard • Porturi: 6 x USB, Gigabit LAN, S/PDIF, 1 X Firewire, 2 x DVI • Extra: Ventilator de sistem 90mm

Teste

F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	58	PCMark05	7870
HL2 1600x1200 4X/8X	105	SiSoftSandra 2005 Memory	4630MB/s
Quake 4 1600x1200 4X/8X	55	SiSoftSandra 2005 HDD	55MB/s
DOOM 3 1600x1200 4X/8X	60	Comprimare audio	26”
3DMark05	12066	Comprimare video	5’28”
3DMark06	6569	Arhivare WinACE	4’41”

Performanţe

Performanţă: 9.6 Dotări: 8.7 Asamblare: 9

9.1

Samsung WRITEMASTER SH-S182M





Samsung Writemaster SH-S182M este prima unitate optică ce poate scrie medii optice de tip DVD la o viteză de maxim 18x.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Modelul dispune de o memorie tampon de 2MB, iar în ceea ce privește funcția de scriere este compatibil cu 9 medii. Aceste caracteristici sunt completate de funcția LightScribe, tehnologie din ce în ce mai întâlnită la inscriptoarele DVD.

PERFORMANȚE

SH-S182M oferă o viteză neobișnuit de mare pentru citirea mediilor DVD-RAM: 12x. Din păcate, mediile folosite ne-au obligat să ne limităm la o viteză de scriere a DVD-urilor de 16x, chiar dacă unitatea permite o viteză de inscripționare de maxim 18x. Cu toate acestea, rezultatele au fost peste medie, scrierea a 4480MB realizându-se în 6 minute și 9 secunde. Scrierea unui CD cu 699MB s-a realizat la viteza maximă de 48x în numai 3 minute și 6 secunde. De asemenea, pentru burst rate s-au obținut viteze de 29MB/s în cazul DVD-urilor și de 22MB/s în cazul CD-urilor. Viteza de căutare aleatorie pe DVD a fost de numai 86ms, în timp ce citirea aceluiași mediu s-a efectuat cu viteza de 15.83x.

CONCLUZIE

Samsung Writemaster SH-S182M este o unitate optică performată, probabil cea mai rapidă de pe piață la ora actuală.

Preț	Garanție	Contact
121 Lei	24 luni	RHS Company

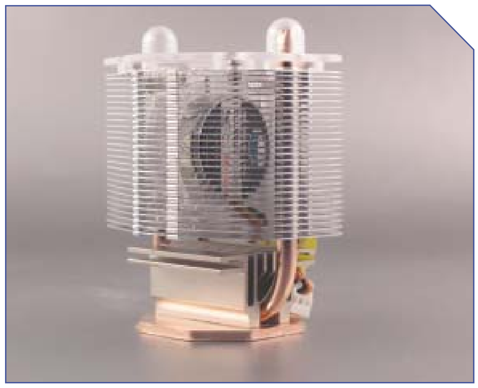
Detalii tehnice

Tip unitate: internă • Viteză citire CD/DVD: 48x/16x • Viteză de scriere CD/DVD: 48x/18x • Greutate:750g • Dimensiuni: 148.2x42x170mm

Performanțe — 9.4

Performanță: 9.8 Dotări: 9

Cooler Master CM Blue Ice Chipset





Pentru chipset-urile care lucrează la temperaturi foarte mari, Cooler Master propune ca soluție de răcire CM Blue Ice Northbridge Chipset Cooler.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Modelul are o bază din cupru, care asigură o bună preluare a căldurii din chipset. Pe aceasta a fost montat un heat-pipe, care transferă căldura unui radiator de aluminiu, răcit de un ventilator de mici dimensiuni. Sistemul de prindere a fost proiectat în așa fel încât cooler-ul să poată fi fixat pe majoritatea plăcilor de bază existente pe piață.

PERFORMANȚE

Față de sistemul de răcire standard, CM Blue Ice a reușit reducerea temperaturii cu 6°C (de la 47 la 41°C) pentru northbridge-ul unei plăci de bază MSI P4N Diamond, în condițiile în care sistemul era solicitat din plin. Nu trebuie neglijat nici nivelul de zgomot, care în cazul acestei soluții de răcire este insesizabil. Din păcate, modelul de față nu se poate monta pe orice placă de bază, existând posibilitatea unei intersectări fie cu sistemul de răcire al procesorului, fie cu placa video.

CONCLUZIE

Cooler Master CM Blue Ice reprezintă o soluție de răcire eficientă pentru chipset-uri, însă din cauza dimensiunilor și formei de turn nu este compatibil cu orice placă de bază.

Preț	Garanție	Contact
80 Lei	12 luni	Mario Soft

Detalii tehnice

Compatibilitate: northbridge/southbridge • Materiale de construcție: aluminiu/cupru • Heat-pipe-uri: 1 • Dimensiuni ventilator: 40x40x10mm • Dimensiuni radiator: 60x47x69mm • Greutate: 140g • Turație: 4500rpm

Performanțe — 8.4

Dotări: 8.6 Performanțe: 8.2

D-Link DPH-50U





D-Link DPH-50U este un dispozitiv care realizează legătura între două sisteme diferite și independente: VoIP și PSTN.

DOTĂRI ȘI CONSTRUCȚIE

Conectarea la calculator și alimentarea se realizează prin intermediul unui cablu USB. Pentru conectarea la linia telefonică, precum și pentru legarea telefonului se folosesc conectori RJ-11. Aparatul are capacitatea de a detecta sursa unui apel (VoIP sau PSTN) și poate realiza în mod automat comutarea între acestea. LED-urile pentru VoIP, respectiv PSTN arată pe care din cele două se poartă convorbirea. Redirecționarea apelurilor se poate realiza în ambele sensuri, DPH-50U fiind capabil să transfere apeluri provenite de pe internet (Skype) către rețeaua publică de telefonie, dar și invers. Având dimensiunile 91x104x30mm, aparatul este însoțit de ghidul de instalare, CD-ul cu drivere, un cablu USB și un cablu telefonic prevăzut cu conectori RJ-11 la ambele capete. Aplicația livrată împreună cu dispozitivul este necesară pentru configurarea acestuia și oferă în același timp posibilitatea de a înregistra convorbirile.

CONCLUZIE

D-Link DPH-50U reprezintă un dispozitiv ideal pentru cei care comunică pe distanțe mari prin telefon, fiind o metodă excelentă de reducere a costurilor pentru convorbiri.

Preț	Garanție	Contact
291 Lei	24 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Interfață: USB 2.0 • Dimensiuni: 91x104x30mm • Alimentare: port USB • Compatibilitate: Windows XP/Windows 2000, Skype • LED-uri: Power, VoIP, PSTN • Conectori: 1x miniUSB, 2x RJ-11

Performanțe — 8.8

Dotări: 9 Performanțe: 8.6

DIGITAL MUSIC BY HERCULES: LET TALENTS EXPRESS THEMSELVES!

Hercules presents its new PC peripheral line which, in front of the explosion in popularity of digital music, offers new entertainment and opens up incredible possibilities for self-expression for everyone. Innovating products on buoyant market segments.















DJ CONSOLE MK2

The first digital mixing console with integrated audio, which is totally versatile: it allows DJs to not only mix on their computer without any other device, but also integrates itself into a DJ's usual analog equipment – vinyl turntables, CD turntables, external mixer -!

DJ CONTROL MP3

The portable DJ mixing controller for PC, which offers everyone the fun of mixing the music they love! Intuitive and fast controller, it allows users to make their own mixes at home in a flash, as well as personalize their music and host great parties just like a real DJ by creating their own playlists!

KARAOKE CONSOLE

The new device to have fun, to sing with family or friends and discover (or rediscover) a fun and unique way of doing so! Karaoke station for PC, allowing to access the vast and dynamic selection of karaoke songs available via the Internet, to sing along with all of the music you already have (MP3 files, DVD-Video, CD-Audio...), to personalize them by including your own images, texts and effects.

XPS 2.140/2.160

Beautiful design, beautiful sound... The new 2.1 speaker kit line allies elegance, purity of their lines as well as a clear and more enveloping sound than ever before, thanks to the latest HAT technology (Hercules Aluminium Transduction).

Two available kits: XPS 2.160 (total output power: 40 Watts RMS) – picture above – and XPS 2.160 (total output power: 60 Watts RMS).

Hercules®

www.hercules.com

KTC
7006S





KTC, cunoscut pe piața monitoarelor încă din epoca CRT-urilor, ne propune o soluție de buget prin modelul 7006S.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Designul este simplu, iar atașarea piciorului metalic se realizează cu ajutorul unor șuruburi. Butoanele de control sunt amplasate pe muchia inferioară, accesul la ele dovedindu-se a fi destul de greoi. La fel ca majoritatea modelelor aflate pe piață, KTC 7006S dispune de alimentator intern. Din păcate, intrarea digitală DVI lipsește, însă este un lucru absolut normal pentru clasa din care face parte modelul de față.

PERFORMANȚE

Deși este vorba de un produs entry level, timpul de răspuns de 2/6ms (tr/tf) este suficient de mic pentru majoritatea aplicțiilor. Luminozitatea a fost măsurată cu un colorimetru profesional Monaco Optix XR. În ciuda faptului că producătorul specifică 300cd/mp, practic s-au obținut numai 190cd/mp. Unghiurile de vizibilitate de 160° pe orizontală și 140° pe verticală satisfac orice utilizator.

CONCLUZIE

Deși performanțele nu sunt extraordinare și calitatea imaginii nu este foarte bună, KTC 7006S este per ansamblu un monitor bun, oferind un raport calitate/preț corect.

Preț	Garanție	Contact
599 Lei	36 luni	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Diagonală vizibilă: 17 inch • Rezoluție maximă: 1280x1024 • Contrast: 500:1 Luminozitate: 300cd/mp • Timp de răspuns tr/tf: 2/6ms • Unghi de vedere orizontal: 160 • Unghi de vedere vertical: 140 • Conectare: D-Sub • Fixare pe perete: Da

Performanțe — 7.3

Calitate imagine: 7.2 Dotări: 7.4

ASUS
Silent Knight





Sub titulatura de cavaler silențios, ASUS Silent Knight face parte din seria de coolere pentru procesoare dual core, AMD sau Intel.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Construit în totalitate din cupru, coolerul cântărește 610g, are 128 de lamele și 6 heat-pipe-uri. Răcirea este asigurată de un ventilator de 92mm care rulează la 2200rpm, producând un curent de aer de 52.25CFM. Coolerul este pe lagăr, și are un LED albastru, care merită evidențiat într-o carcasă pe măsură. Sistemul de prindere este foarte simplu și intuitiv, permitând atașarea pe Socket 478, 775, 939, 940 și AM2.

PERFORMANȚE

Testarea a fost efectuată ținând cont de recomandarea producătorului de a fi folosit pe procesoare dual core. Am ales un AMD Athlon64 FX-60 ca subiect, acesta având un TDP de 110W, a fost candidatul ideal pentru testarea cooler-ului la temperaturi ridicate. Pornind de la o temperatură de 34°C în Idle, cooler-ul BOX a ajuns la 47°C în Full Load, în timp ce ASUS Silent Knight a pornit de la 31°C în regim de funcționare Idle și s-a oprit la 36°C în Full Load.

CONCLUZIE

Poziționarea ventilatorului direcționează curentul de aer produs de acesta către componente principale din jurul procesorului pentru o funcționare stabilă.

Preț	Garanție	Contact
190 Lei	2 ani	Partenerii ASUS

Detalii tehnice

Compatibilitate: 478/775/939/940/AM2 Materiale de construcție: Cupru • Heat-pipe-uri: 6 Dimensiuni ventilator: 92x92x25mm • Dimensiuni radiator: 115x140x110mm • Greutate: 610g • Turatie ventilator: 2200rpm • Temperatura FX-60 Idle/Full Load: 34°C/47°C(BOX) - 31°C/36°C (Silent Knight)

Performanțe — 9.3

Performanțe: 9.4 Dotări: 9.2

PRESTIGIO
PDMA301





Prestigio Digital Media Adapter este un dispozitiv wireless ce permite vizualizarea pe televizor a conținutului digital stocat pe un PC.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Adaptorul media are dimensiuni reduse, fiind asemănător cu un router wireless. Conectarea calculatorului se poate face prin intermediul modulului wireless integrat Wi-Fi IEEE 802.11b/IEEE 802.11g ce asigură o viteză de până la 54MBps sau printr-un cablu de rețea obișnuit. Controlul pentru media adapter se realizează printr-o telecomandă în infraroșu. Modalitățile de conectare cu dispozitivele audio-video sunt numeroase, acesta beneficiind de conectori S-Video, SCART, AV, video composit. Pachetul conține, pe lângă produs și manuale, telecomanda în infraroșu, alimentatorul extern, cablurile și accesoriile pentru conectarea cu aparatura audio-video.

PERFORMANȚE

Prestigio Digital Media Adapter rulează cu succes fișierele multimedia precizate de producător, dar acesta este condiționat de funcționarea unui PC. Interfața grafică afișată pe ecranul televizorului este prietenoasă și intuitivă.

CONCLUZIE

Prestigio Digital Media Adapter este ușor de utilizat și vă poate scăpa de problemele avute cu diverse playere sau codec-uri.

Preț	Garanție	Contact
444 Lei	24 luni	ASBIS România

Detalii tehnice

Formate audio suportate: MP3, MP2, MP1, AIF, VMA• Formate video suportate: MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4,DIVX 4, DIVX 5• Formate imagini: JPEG, PNG, BMP, GIF, TIFF • Conectare: LAN, Wi-Fi IEEE 802.11b/IEEE 802.11g, S-Video ,S/PDIF, RCA, SCART - Telecomandă: infraroșu

Performanțe — 8.7

Performanță: 8.8 Dotări: 8.6

Lantech
WL54G-USB





Lantech WL54G-USB este un adaptor de rețea wireless extern, cu un consum redus de energie, ce se alimentează pe portul USB.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

La prima vedere poate fi confundat ușor cu un flash pen, dimensiunile sale fiind 78x26x12mm. Adaptorul este compatibil cu standardul IEEE802.11g și poate realiza transferul de date cu viteze de până la 54Mbps. Funcționează la frecvențe cuprinse între 2412 și 2484Mhz în bandă ISM. Consumul dispozitivului este de numai 230mAh pentru recepție și 380mAh pentru transmisia de date, fiind recomandat pentru laptopurile ce nu posedă o astfel de facilitate. În pachet găsiți, pe lângă software-ul aferent, și un prelungitor USB, pentru orientarea dispozitivului.

PERFORMANȚE

Instalarea și configurarea au fost extrem de simple, practic nu a trebuit decât introdus într-un port USB și instalat driverul. Fiind amplasat în afara carcasei calculatorului, adaptorul este mai puțin ecranat. Calitatea semnalului recepționat s-a menținut în cote maxime, fără a exista fluctuații prea mari.

CONCLUZIE

Lantech WL54G-USB este ideal pentru conectarea la o rețea wireless a unui laptop sau a unui PC datorită performanțelor de recepție a semnalului și a dimensiunilor reduse.

Preț	Garanție	Contact
88 Lei	12 luni	SEEKTRON

Detalii tehnice

Interfață: USB 2.0 • Standard: IEEE802.11g • Viteză de transmisie: 54Mbps • Canale: 14 • Frecvențe de operare: 2412 - 2484 Mhz • Dimensiuni:77x26x12mm

Performanțe

Performanță: 9 Dotări: 8

8.5

SMC
WSKP100





WSKP100 este un telefon mobil ce se conectează la un acces point și permite realizarea de conexiuni telefonice prin intermediul Internetului.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Ineditul telefon mobil amintește de primele celulare existente pe piața noastră. Pătrățos, fără finisaje deosebite, ascunde o tehnologie înaltă, ce permite conectarea la hotspot-uri și efectuarea de apeluri telefonice cu ajutorul software-ului Skype preinstalat. Afișajul CSTN LCD beneficiază de o rezoluție 128x160 și o diagonală de 1.8 inch. În pachet veți găsi, pe lângă aparat, și alte accesorii cum ar fi: căști, cablu USB și alimentator.

PERFORMANȚE

Claritatea sunetului este foarte bună, iar apelurile către utilizatori Skype sunt gratuite. Pentru efectuarea de apeluri în alte rețele este necesar să dispuneți de credit. Spre exemplu, un apel către telefonia fixă din Spania sau Italia costă doar 2 eurocenți. Telefonul poate fi folosit în orice țară, la aceleași tarife, singura condiție fiind existența unui hotspot în zonă. Bateria de 1200mAh asigură energia pentru 3 ore de convorbire sau 50 de ore în stand by.

CONCLUZIE

SMC WSKP100 poate fi o alternativă excelentă la telefonia clasică, mai ales dacă sunteți nevoiți să efectuați în mod curent apeluri telefonice internaționale.

Preț	Garanție	Contact
829 Lei	60 luni	Flamingo Computers

Detalii tehnice

Compatibilitate: 802.11b/g • Afișaj: LCD Color • Durată baterie în stand by 50 ore • Baterie Litiu Ion 3.7V 1200mAh • Dimensiuni 1.8x11.5x4.9cm

Performanțe

Performanță:8.5 Dotări: 8.7

8.6

Hercules
Dualpix HD Webcam





Hercules Dualpix HD Webcam este o cameră Web însoțită de un headset destinat convorbirilor prin intermediul diferitelor programe de messenger.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Camera este echipată cu un senzor CCD de 1.3 megapixeli și poate realiza capturi foto la o rezoluție de 2560x2048 prin interpolare. Sistemul de fixare este proiectat în așa fel încât permite așezarea pe birou, dar și prinderea pe un monitor LCD. Pachetul conține un CD cu drivere de instalare și aplicația de control. Aceasta permite testarea produsului, realizarea de capturi foto și video și funcții precum Hercules Travelling Zoom sau ajustări pentru parametrii de imagine, cum sunt luminozitatea și contrastul.

PERFORMANȚE

Filmele realizate au o rezoluție de maximum 1600x1200, însă, deși producătorul specifică un număr de 30 de cadre pe secundă, la rezoluții mai mari decât 640x480 apar sacadări ale imaginii, iar procesorul lucrează la capacitate maximă. Imaginea oferită este de o calitate superioară, aceasta pierzându-se în cazul utilizării funcției zoom.

CONCLUZIE

Deși se pot aduce îmbunătățiri la capitolul performanță, Hercules Dualpix HD Webcam oferă o calitate deosebită a imaginii și se bucură de o serie de funcții specifice unui produs de top.

Preț	Garanție	Contact
159 Lei	24 luni	Ubisoft România

Detalii tehnice

Rezoluție maximă: 1.3 megapixeli (5megapixeli prin interpolare) Cadre pe secundă: 30 • Zoom: 3x • Conectare: USB • Lungime cablu: 1.8m • Sistem prindere de monitor: Da

Performanțe

Performanță: 8.0 Dotări: 9

8.5

Olympus
SP-510UZ





Olympus SP-510UZ este o cameră foto digitală din gama Creative, inițialele UZ reprezentând prescurtarea pentru Ultra Zoom.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Aparatul este echipat cu un senzor CCD de 7.1 megapixeli și oferă un zoom optic de maximum 10x. Ecranul LCD domină partea din spate, având diagonala de 6.4cm. SP-510UZ este dotat cu un stabilizator de imagine care se poate folosi atât pentru realizarea de fotografii, cât și pentru filmulețele ce pot avea o rezoluție de maximum 640x480. Foarte important de menționat la acest model este posibilitatea de a realiza fotografii în format RAW (necomprimate). Aparatul dispune și de un zoom digital de 5x, care poate fi folosit și în timpul filmării. Memoria internă a aparatului permite realizarea a patru fotografii cu rezoluție maximă.

PERFORMANȚE

Calitatea fotografiilor realizate cu SP-510UZ este impresionantă, însă adevăratul atu îl reprezintă funcțiile macro și supermacro. Cu ajutorul acestora s-au putut realiza fotografii clare ale pinilor unui procesor AM2 de la o distanță de numai 4cm.

CONCLUZIE

Cu un raport preț/performanță foarte bun și o gamă largă de funcții și dotări, Olympus SP-510UZ reprezintă o alegere potrivită pentru un segment de piață foarte mare.

Preț	Garanție	Contact
1100 Lei	24 luni	MGT Educational

Detalii tehnice

Tip senzor: CCD • Rezoluție senzor: 7.1MP • Zoom optic/digital: 10x/5x • LCD: 2.5 inch • Tip memorie: xD • Format poze: JPEG, RAW, EXIF, PIM, DPS, DPOF • Greutate: 325g • Dimensiuni: 105.5x74.5x70mm

Performanțe

Calitate imagine: 9.6 | Dotări: 9.4

9.5

Plantronics
550 DSP





Plantronics 550 DSP reprezintă un headset care nu necesită un calculator cu placă audio, conectarea realizându-se pe interfața USB.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Căștile au un design simplu și acoperă integral urechea, iar microfonul este flexibil și ajustabil. Controlul nivelului de audiție în căști se poate regla dintr-un modul special montat pe cablul a cărui lungime este de 3m. Din același modul se poate opri sau porni microfonul, funcție foarte utilă pentru cei care folosesc VoIP. Headset-ul dispune și de o aplicație software care, printre altele, permite testarea accesoriului. Din păcate, aceasta nu este livrată împreună cu produsul, însă poate fi descărcată de pe pagina de Internet a producătorului.

PERFORMANȚE

Modulul DSP își face bine treaba, oferind un nivel de audiție ridicat prin difuzoarele cu diametrul de 40mm, însă apar mici distorsiuni dincolo de bariera de 75%. Totodată, sunetele de frecvență joasă sunt redate mai slab decât ne așteptam. Microfonul s-a dovedit destul de sensibil, recepționând și zgomotele din cameră, în timp ce căștile dispun de o izolație fonică acceptabilă.

CONCLUZIE

Plantronics 550 DSP se adresează în special celor care folosesc calculatorul ca metodă principală de comunicare.

Preț	Garanție	Contact
325 Lei	24 luni	ABN Systems International

Detalii tehnice

Canale de sunet: 2 • Răspuns în frecvență: 20Hz-20KHz
Microfon: da (telescopic) • Număr de difuzoare: 2 • Control volum: da (pe fir) • Alimentare: USB

Performanțe

Calitate: 8.6 | Dotări: 9

8.8

Akasa
AK-P050FG7-BKEU





AK-P050FG7-BKEU de la Akasa face parte din categoria de surse de alimentare compatibile cu standardul ATX 12V versiunea 2.2.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Dotată cu un ventilator de 12cm pe doi rulmenți și un control inteligent al turației, sursa asigură funcționarea sistemului la un nivel de zgomot minim. Cu doi conectori de șase pini pentru PCIe, șase molex-uri cu patru pini, două alimentări pentru FDD și încă patru pentru SATA, aceasta este o soluție ideală dacă aveți un număr mare de periferice, și nu numai. Pe liniile de 3.3 și 5V asigura 30A, iar pentru procesor întâlnim alimentare de opt pini (4+4). Un amănunt demn de reținut este existența funcției PFC Active, pe lângă certificări din care amintesc UL, TUV, CE.

PERFORMANȚE

Modelul testat are 500W, cu două rail-uri de 12V a câte 18A per rail. Cât de mult înseamnă asta pentru utilizatorul obișnuit? Pot spune că a reușit să susțină fără nici o problema o platformă cu AMD Athlon64 FX-60 și o placă video 8800GTX, la care cele două alimentări PCIe s-au dovedit utile.

CONCLUZIE

Akasa AK-P050FG7-BKEU s-a dovedit a fi un echipament de încredere, oferind putere la un nivel de zgomot minim, recomandat pentru sisteme AMD și Intel cu procesoare dual core și soluții grafice dual GPU.

Preț	Garanție	Contact
307 Lei	48 luni	pc-coolers.ro

Detalii tehnice

Putere maximă: 500W • Standard: ATX12V v2.2 Rail-uri 12V: 2
Intensitate maximă per rail 12V: 18A • Ventilator: 12cm
Conectori: PCI-Express: 2 • Conectori Molex: 6 • Conectori SATA: 4 • Conectori FDD: 2 • SATA: 4

Performanțe

Performanțe: 8.8 | Dotări: 9

8.9

UMFLĂ POTUL!

ENERMAX

pccoolers.ro



Enermax EGA850EWL

suportă SIMULTAN 4 procesoare quad-core, 4 plăci grafice şi 24 de harddisk-uri
Putere totală: 850W
5 linii +12V
Eficienţă: 80-85% @ 20-100% load



Enermax ELT400AWT

Putere totală: 400W
2 linii +12V cu amperaje mari
Suport SLI
Cabluri modulare
Ventilator: 120mm
Eficienţă: 80%



Enermax ELT620AWT

Putere totală: 620W
2 linii +12V cu amperaje mari
Suport SLI
Cabluri modulare
Ventilator: 120mm
Eficienţă: 80%



Enermax EG495AX-VE

Putere totală: 485W
2 linii +12V cu amperaje mari
Suport SLI
2 ventilatoare controlate manual sau automat
Eficienţă: 80%



Enermax ELT500AWT

Putere totală: 500W
2 linii +12V cu amperaje mari
Suport SLI
Cabluri modulare
Ventilator: 120mm
Eficienţă: 80%



Enermax EG701AX-VE

Putere totală: 600W
2 linii +12V cu amperaje mari
Suport SLI
2 ventilatoare controlate manual sau automat
Eficienţă: 80%



Enermax Blue Viper

3 zone de disipare a căldurii
Wind tunnel cu 2 ventilatoare
120 mm blue LED
Afisaj LCD cu monitorizare şi alarmă
Fan controller



Enermax Chakra

Ventilator lateral 250 mm
Meshed front panel
Filtre de praf



2 x Rack extern Enermax EB305C-B

Carcasă din aluminiu
Compatibil cu harddisk-uri 3.5" IDE şi SATA
Interfaţă USB 2.0
Transfer date: 480 Mbps

Menţiuni:
Premiile sunt oferite de
pccoolers.ro
www.pc-coolers.ro

Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect şi să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poştal sau de plic.



Termenul limită al concursului este 8 ianuarie 2007 data poştei.
Câştigătorii vor fi anunţaţi în numărul 84 XtremPC.

Premiile nerevendicate de către câştigători în termen de 3 (trei) luni de la data la care aceştia au fost anunţaţi revin în proprietatea XtremPC.

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

BenQ
DC C530





BenQ DC C530 este o cameră foto digitală compactă uşor de utilizat, adresată publicului larg.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Carcasa este construită din plastic cu aspect metalic la exterior, exceptând suportul de prindere a şnurului şi butonul declanşator. Ecranul LCD de 2.4 inch (6.1cm) asigură previzualizarea fotografiei în condiţii excelente pentru o cameră din categoria sa. BenQ DC C530 dispune de zoom optic 3x şi senzor CCD de 5 megapixeli. Meniul camerei este uşor de folosit, iar funcţiile şi setările sunt explicit prezentate. Memoria internă este de 16MB, dar poate fi extinsă cu ajutorul unui card compatibil SD.

PERFORMANŢE

Senzorul CCD de 5 megapixeli ce stă la baza construcţiei modelul BenQ DC C530 împreună cu funcţiile camerei, concepute pentru condiţii specifice de fotografiere, ajută la obţinerea unor imagini de calitate cu detalii clare şi precise. Fotografiile pot fi vizionate direct pe televizor prin intermediul cablului USB-AV din pachet.

CONCLUZIE

Uşoară şi compactă, BenQ DC C530 este ideală pentru vacanţă. Funcţiile camerei pot ajuta un neiniţiat să obţină fotografii de calitate în condiţii de lumină nu tocmai favorabile.

Preţ	Garanţie	Contact
429 Lei	24 luni	Partenerii BenQ

Detalii tehnice

Tip senzor: CCD • Rezoluţie senzor: 5Mpx • Zoom optic: 3x • Zoom digital: 4x • Diagonala LCD: 2.4 inch • Memorie internă: 12MB Tip memorie: SD Rezoluţii foto:2560 x 1920, 2048 x 1536, 1024 x 768, 640x480 • Format poze: JPEG • Greutate: 130g • Dimensiuni: 89.3x28.6x61.1mm

Performanţe — 8.3

Performanţă: 8.6 | Dotări: 8

MiO
C310





MiO C310 este un sistem portabil de navigaţie prin GPS destinat în principal conducătorilor auto.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

MiO C310 foloseşte un receptor GPS SiRFstarIII pentru o recepţie de calitate a semnalului în zonele unde acesta ar putea fi perturbat, cum ar fi păduri sau zone cu clădiri înalte. Ecranul LCD touch screen cu diagonala de 3.5 inch (8.89cm) asigură introducerea datele pentru calcularea rutelor. Luminozitatea sporită a acestuia face ca informaţiile afişate să fie vizibile şi în condiţii de soare puternic. Memoria de lucru este de 64Mb RAM, iar spaţiul de stocare de 2GB. Sursa de energie este reprezentată de un acumulator Li-Ion cu capacitatea de 1200 mAh.

PERFORMANŢE

Legătura cu sateliţii reţelei GPS a fost stabilită rapid iar o deplasare de câţiva metri a fost sesizată imediat. Calcularea unei rute durează câteva secunde, iar softul iGO Europe 2006 din pachet asigură hărţi pentru 26 de ţări din Europa, inclusiv România. Pentru a nu perturba atenţia şoferului, instrucţiunile pentru traseu sunt redate, prin intermediul difuzorului integrat, în limba română.

CONCLUZIE

Sistemul de navigaţie îşi dovedeşte din plin utilitatea pentru traseele lungi şi pentru zonele mai puţin cunoscute.

Preţ	Garanţie	Contact
1399 Lei	12 luni	GPS&More

Detalii tehnice

Receptor GPS: SiRFstarIII • Afişaj: LCD touch screen 65k culori • **Diagonala** afişaj: 3.5 inch • Memorie: 2GB ROM, 64RAM • Baterie: Litiu Ion 1200mAh • Dimensiuni: 11 x 7.7 x 1.98cm • Greutate: 170g

Performanţe — 9.2

Performanţă:9.4 | Dotări: 9

NEC
AccuSync LCD93v





NEC AccuSync LCD93v este un monitor LCD cu diagonala de 19 inch ideal pentru biroul de acasă sau de la serviciu.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Dimensiunile mari ale ecranului se reflectă mai puţin în mărimea monitorului comparativ cu alte modele. Meniul de navigare este intuitiv şi uşor de utilizat, în timp ce ajustarea dimensiunilor imaginii pentru a se încadra perfect în spaţiul display-ului este făcută automat. Alimentatorul este intern iar semnalul video este trimis printr-un cablu VGA.

PERFORMANŢE

Cu un design ergonomic şi culori sobre, NEC AccuSync LCD93v se poate integra perfect în spaţiul dintr-un birou. Rezoluţia maximă de 1280x1024 şi suprafaţa mare a ecranului permite lucrul facil cu mai multe ferestre simultan deschise. Consumul de energie electrică este de numai 40W. Luminozitatea display-ului, 270cd/mp conform producătorului, este suficient de mare, fiind necesară ajustarea cu atenţie până la un nivel la care aceasta să nu deranjeze.

CONCLUZIE

Datorită diagonalei mari a ecranului şi a display-ului de tip LCD, NEC AccuSync LCD93v poate veni în ajutorul utilizatorilor ce sunt nevoiţi să petreacă un timp îndelungat în faţa calculatorului.

Preţ	Garanţie	Contact
885 Lei	36 luni	PC Fun

Detalii tehnice

Tip monitor: LCD • Diagonala: 19 inch • Rezoluţie:1280x1024 • Timp de răspuns: 8ms • Contrast: 550:1 • Luminozitate: 270cd Conectori: D-sub 15 pini • Greutate: 5.3kg • Alimentator: Intern Consum: 37W

Performanţe — 7.9

Performanţă: 7.8 | Dotări: 8



CORSAIR™
itdirect
www.itdirect.ro
Flash Voyager
USB 2.0 FLASH MEMORY DRIVE
Waterproof, shock resistant...
...now with pizza flavour!
215°C
13 minutes
Computer 21/05
12
512MB
1GB
2GB
4GB
FLASH VOYAGER USB DRIVE
- transfer rapid de date: 19 MB/s;
- rezistent la apa si socuri mecanice;
- 10 ani garantie integrala.
Intend Computer - 0264.437.484; Tehnobit - 021.316.34.04;
STAS Computer - 0256.494.302; Forte Systems - 0241.698.104;
LGC Computers - 0241.519.303; Elka Systems - 021.222.19.99;
SHOPIT.RO - 021.321.05.39; DM.RO - 321.252.82.45; Chrome - 021.330.62.64;
Diverta - 021.210.87.79; Grafitti - 0269.232.091; Torent - 0241.619.019
best computers
in diverta
eMAG
www.emag.ro

Plăci de bază

#	Model	Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
LGA775 SLI/CrossFire												
1	ASUS P5W64 WS PRO	**9.49**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	1	2x1000Mbit	Da	5.75	8.45	0.79	XPC82
2	ASUS P5W DH Deluxe	**9.43**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	5.71	8.45	0.76	XPC82
3	ASUS P5WDG2 WS PRO	**9.41**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	5.71	8.46	0.73	XPC82
4	Abit AW9D	**9.31**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	10	2	1x1000Mbit	Da	5.71	8.4	0.7	XPC82
5	DFI Infinity 975X/G	**9.09**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	1x1000Mbit	Da	5.68	8.26	0.66	XPC82
6	Intel BLKD975XBXLKR	**9.05**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	1x1000Mbit	Da	5.68	7.59	0.64	XPC82
7	MSI 975X Platinum	**8.81**	Intel 975X+ICH7DH	1066MHz	8	2	1x1000Mbit	Da	5.46	8.05	0.69	XPC82
8	Foxconn 975X7AB-8EKRS2H	**8.78**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	5.54	8.03	0.71	XPC82
LGA775 - High End												
1	Abit AB9	**9.07**	Intel P965+ICH8	1066MHz	10	2	1000Mbit	Da	5.65	8.27	0.65	XPC82
2	ASUS P5B Deluxe WiFi AP	**9.04**	Intel P965+ICH8R	1066MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	5.58	7.54	0.78	XPC82
3	Gigabyte GA-965P-DQ6	**8.98**	Intel P965+ICH8R	1066MHz	10	3	1000Mbit	Da	5.6	8.24	0.74	XPC82
4	Gigabyte GA-965P-DS3	**8.88**	Intel P965+ICH8	1066MHz	10	-	1000Mbit	Da	5.49	8.15	0.74	XPC82
5	Gigabyte GA-965G-DS3	**8.87**	Intel G965+ICH8	1066MHz	10	-	1000Mbit	Da	5.51	8.19	0.68	XPC82
6	MSI 965 Platinum	**8.65**	Intel P965+ICH8R	1066MHz	8	2	1000Mbit	Da	5.34	7.89	0.68	XPC82
7	Intel BLKDQ965GFEKR	**8.61**	Intel Q965+ICH8R	1066MHz	10	2	1000Mbit	Nu	5.37	8.04	0.69	XPC82
8	Foxconn P9657AA-8KS2H	**8.59**	Intel P965+ICH8	1066MHz	10	-	1000Mbit	Nu	5.46	7.99	0.64	XPC82
LGA775 - Mainstream												
1	Gigabyte GA-945P-S3	**8.56**	Intel 945P+ICH7	1066MHz	8	-	1000Mbit	Nu	5.5	8	0.56	XPC82
2	Gigabyte GA-945G-S3	**8.53**	Intel 945G+ICH7	1066MHz	8	-	1000Mbit	Nu	5.42	8.01	0.6	XPC82
3	ASRock ConRoe945G-DVI	**8.38**	Intel 945G+ICH7	1066MHz	8	-	1000Mbit	Nu	5.38	7.84	0.6	XPC82
4	Biostar I945P	**8.35**	Intel 945P+ICH7	1066MHz	8	-	1000Mbit	Nu	5.37	7.92	0.56	XPC82

Plăci de bază

#	Model	Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
Socket AM2 - High End												
1	Foxconn C51XEM2AA-8EKRS2H	**9.60**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	10	4	2x1000Mbit	Da	9.62	9.96	7.90	XPC79
2	MSI K9N SLI Platinum	**9.56**	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	9.75	9.77	7.80	XPC79
3	ABIT KN9 SLI	**9.50**	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.63	9.85	7.30	XPC79
4	ASUS Crosshair	**9.48**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.50	9.73	8.30	XPC79
5	ASUS M2N32 WS Professional	**9.46**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.60	9.71	7.70	XPC79
6	Gigabyte GA-M59SLI-S5	**9.38**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	4	1	2x1000Mbit	Da	9.55	9.74	7.00	XPC79
7	Gigabyte GA-M57SLI-S4	**9.15**	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	9.46	9.66	5.50	XPC79
8	DFI Infinity NF UltraII-M2	**9.01**	nForce4 Ultra	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	9.21	9.60	5.40	XPC79
Socket AM2 - Mainstream												
1	MSI K9NU Neo	**9.08**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	9.48	9.70	4.50	XPC79
2	ASRock AM2XLI-eSATA2	**9.07**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	9.39	9.63	5.10	XPC79
3	MSI K9N Neo	**8.98**	nForce 550 MCP	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	9.36	9.60	4.50	XPC79
4	Gigabyte GA-M55plus-S3G	**8.93**	GeForce 6100 + nForce 430	1000MHz	4	1	100Mbit	Nu	9.06	9.62	5.20	XPC79
5	DFI Infinity NF-M2	**8.90**	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	9.12	9.56	4.90	XPC79
6	ASUS M2N-E	**8.73**	nForce 570 Ultra MCP	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	8.88	9.36	5.20	XPC79
7	ECS nFORCE4M-A	**8.45**	nForce4-4x	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.73	9.13	4.10	XPC79
8	ECS C51GM-M	**8.23**	GeForce 6100 + nForce 410	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.28	9.07	4.30	XPC79
9	ECS RS485M-M	**8.23**	ATI RS485 + ATI SB460	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.42	8.87	4.50	XPC79
10	MSI K9NGM	**8.21**	GeForce 6100 + nForce 410	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.25	9.04	4.30	XPC79
Socket 939 - SLI High End												
1	MSI K8N Diamond Plus	**14.39**	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.47	4.57/4.53	0,82	XPC74
2	ASUS A8N32 SLI Deluxe	**14.26**	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	0	2x1000Mbit	Da	4.46	4.46/4.49	0.85	XCP72
3	ASUS A8N SLI Premium	**13.94**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.33/4.42	0.92	XPC69
4	MSI K8N Diamond	**13.91**	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.38	0.97	XPC69
5	DFI LanParty UT nF4 SLI-D	**13.79**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.27	4.32/4.41	0.79	XPC69
6	ASUS A8N SLI Deluxe	**13.77**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.34	0.91	XPC69
7	ABIT Fatal1ty AN8 SLI	**13.73**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.27	4.27/4.37	0.83	XPC69
8	Gigabyte GA-K8N Ultra-SLI	**13.72**	nForce4 SLI	1000MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.25	4.28/4.38	0.81	XPC69
Socket 939 - SLI Mainstream												
1	ASRock 939SLI-eSATA2	**13.76**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.42	4,36/4,46	0.52	XPC75
2	EpoX 9U1697 GLI	**13.73**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Da	4.39	4.37/4.46	0.51	XPC77
3	Foxconn NF4SK8AA-8EKRS	**13.69**	nForce4 SLI	1000MHz	4	-	2x1000Mbit	Da	4.30	4.27/4.40	0.72	XPC69
4	ASUS A8N SLI	**13.68**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.40	0.72	XPC69
5	ABIT AN8 SLI	**13.63**	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.35	0.74	XPC69
6	MSI K8N SLI-F	**13.61**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.26	4.29/4.38	0.68	XPC69

Tunere TV

		Verdict	Chip	Notă imagine	Notă captură	Notă dotări	Notă accesorii	Notă documentație	Testat în
Tuner TV intern hardware MPEG-2									
1	PowerColor Theater 550Pro	**92.9**	Ati Theater 550Pro	96	95	85	92	90	XPC70
2	Leadtek WinFast PVR2000	**91.8**	Conexant CX23880	92	91	95	90	91	XPC70
3	AVerMedia AverTV PVR	**86.8**	Conexant CX23882	88	87	80	90	88	XPC70
4	Hauppauge! WinTV-PVR 350	**83.9**	Philips SAA7115HL	86	84	82	80	86	XPC70
5	V-Stream MCE200 Deluxe	**81.0**	Conexant CX23880	83	80	70	87	85	XPC70
6	Prolink PixelView PlayTV@P7000	**80.8**	Conexant CX23880	83	83	65	80	92	XPC70
7	GeCube TV Cinemaster 550 Pro	**74.0**	Ati Theater 550Pro	70	65	85	78	90	XPC70
Tuner TV Mainstream									
1	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	**92.2**	Conexant CX23881	94	93	90	90	91	XPC70
2	ASUS MyCinema P7131 Dual	**89.3**	Philips 7131E	91	89	85	90	90	XPC70
3	Gigabyte GC-PTV-TAF	**86.4**	Philips 7131E	88	85	83	87	90	XPC77
4	Genius VideoWonder ProTV	**83.5**	Philips SAA7135HL	87	85	65	88	89	XPC70
5	Compro VideoMate TV Gold+ II	**83.1**	Philips SAA7134HL	84	80	80	87	88	XPC70
6	V-Stream Xpert TV-PVR	**80.3**	Conexant 878A	84	79	65	87	86	XPC70
7	InnoDV SmartTV	**70.8**	Conexant 878A	76	75	45	70	82	XPC70
8	Jetway Magic TV-PVR	**56.3**	Conexant 878A	50	50	75	40	90	XPC70
Tuner TV extern									
1	Leadtek WalkieTV	**86.1**	USB2.0	91	90	65	90	85	XPC70
2	AverMedia AverTV USB2.0 Plus	**84.9**	USB2.0	90	90	55	91	90	XPC70
3	Leadtek WinFast PalmTop TV	**84.0**	USB2.0	88	86	62	90	90	XPC74
4	Leadtek WinFast TV USB II Deluxe	**83.9**	USB2.0	87	83	70	90	89	XPC70
5	Hercules Smart TV USB2	**80.9**	USB2.0	88	82	55	84	90	XPC70
6	Hauppauge! WinTV-PVR USB2	**79.5**	USB2.0	83	82	65	75	90	XPC70
7	Prolink PixelView PlayTV 400 USB	**76.9**	USB2.0	85	82	50	72	85	XPC70
8	Compro VideoMate U880	**71.4**	USB2.0	72	69	40	93	90	XPC77
9	Compro VideoMate U900	**70.3**	USB2.0	70	67	40	95	89	XPC70

Monitoare LCD 17”

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în
1	Samsung 770P	**8.97**	1500:1	280cd/mp	6ms G to G	DVI-D	36W	Magic Stand	XPC75
2	IiYama ProLite X436S	**8.33**	700:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	35W	Boxe stereo 2x2W, port USB 2.0	XPC75
3	AG NEOVO P-17	**8.27**	500:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	70W	Boxe stereo 2x2W, subwoofer 4W, hub USB 2.0	XPC75
4	NEC MultiSync 1770GX	**8.27**	500:1	400cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	47W	Hub USB 2.0	XPC75
5	Philips 170P6ES	**8.26**	500:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	43W	Boxe stereo 2x1W, hub USB 2.0	XPC75
6	Samsung 740BF	**8.2**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	D-SUB, DVI-D	34W	-	XPC75
7	LG L1732P	**8.17**	700:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC75
8	ViewSonic VX724	**7.97**	500:1	300cd/mp	3ms G to G	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC75
9	ASUS PM17TU	**7.93**	600:1	500cd/mp	3ms G to G	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
10	BenQ FP71GX	**7.91**	500:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC75
11	BenQ FP71V	**7.88**	500:1	300cd/mp	5ms G to G	D-SUB, DVI-D	50W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
12	Prestigio P575	**7.86**	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	Boxe stereo 2x2W	XPC75
13	AG Neovo E-17	**7.83**	450:1	260cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
14	LG Flatron L1750SQ	**7.75**	600:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	-	XPC75
15	Horizon 7005L12	**7.71**	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
16	Samsung 740N	**7.7**	600:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	34W	-	XPC75
17	Acer AL1717	**7.6**	500:1	350cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	45W	-	XPC75
18	Philips 170S6FS	**7.5**	500:1	250cd/mp	12ms Tr+Tf	D-SUB	30W	-	XPC75
19	BenQ FP72E	**7.46**	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI	45W	Boxe stereo 2x1W	XPC78
20	Daewoo HL710S	**7.43**	500:1	250cd/mp	12ms Tr+Tf	D-SUB	40W	-	XPC75
21	Yusmart 178QP	**7.4**	450:1	270cd/mp	12ms Tr+Tf	D-SUB	N/A	Boxe stereo 2x0.75W	XPC75

Monitoare LCD 19”

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în
1	Samsung SyncMaster 971P	**8.27**	1500:1	250cd/mp	6ms G to G	DVI	36W	Hub USB2.0	XPC80
2	Eizo FlexScan S1931	**7.98**	1000:1	280cd/mp	8ms G to G	DVI, D-SUB	45W	Boxe stereo	XPC79
3	ASUS PG191	**7.97**	800:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	90W	Boxe 2.1, Hub USB, Webcam	XPC79
4	LG L1970HR	**7.96**	2000:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	39W	-	XPC79
5	NEC MultiSync 90GX2	**7.94**	700:1	400cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI	54W	Hub USB	XPC79
6	AG Neovo P19	**7.87**	700:1	300cd/mp	3ms G to G	DVI, D-SUB, S-Video, RCA	70W	Boxe 2.1, NeoV Optical Glass	XPC79
7	Samsung 940BF	**7.87**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	38W	-	XPC79
8	Samsung 970P	**7.85**	1000:1	250cd/mp	6ms G to G	DVI, D-SUB	36W	Magic Stand	XPC79
9	BenQ FP93GX	**7.68**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	40W	-	XPC79
10	Philips 190X6	**7.26**	700:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	DVI, D-SUB	41W	Boxe stereo, hub USB	XPC79
11	Samsung SyncMaster 932MP	**7.22**	550:1	400cd/mp	8ms Tr+Tf	DVI, D-SUB, CVBS, S-Video, SCART, RF	58W	Tuner TV, tuner FM	XPC79
12	Prestigio P391	**7.17**	1000:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	n/a	Boxe stereo	XPC79
13	XEROX XA3-19	**7.05**	800:1	250cd/mp	8ms G to G	D-SUB	48W	-	XPC79
14	LG L1919S	**7.02**	1400:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	39W	-	XPC79
15	Philips 190C6	**6.88**	600:1	270cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	36W	-	XPC79
16	ACER AL1916W	**6.84**	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	36W	-	XPC79

Placi video PCI Express

#	Produs	Verdict	Chip grafic	Frecvență GPU	Cantitate memorie	Magistrală memorie	Frecvență memorie	Conectori	VIVO	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
High End													
1	Gigabyte GV-3D1-7950-RH	**7.72**	G71	500MHz	1GB	512 biti	1200MHz	2xDVI	Nu	0.87	6.74	0.11	XPC81
2	ASUS EN7950GX2/ 2PHT/1G/A	**7.49**	G71	500MHz	1GB	512 biti	1200MHz	2xDVI	Nu	0.88	6.52	0.1	XPC81
3	Leadtek WinFast PX7950GX2 TDH	**7.48**	G71	500MHz	1GB	512 biti	1200MHz	2xDVI	Nu	0.88	6.49	0.11	XPC81
4	GeCube GC-X1950XTXD-VIE3(R)	**7.25**	R580	650MHz	512MB	256 biti	1000MHz	2xDVI	Nu	0.75	6.39	0.11	XPC81
5	Asus EAX1950XTX/ HTVDP/512M/A	**6.79**	R580	650MHz	512MB	256 biti	1000MHz	2xDVI	Nu	0.74	5.94	0.11	XPC81
6	Leadtek WinFast PX7950GT TDH Extreme	**6.02**	G71	600MHz	512MB	256 biti	1430MHz	2xDVI	Nu	0.75	5.16	0.11	XPC81
7	Gainward Bliss 7950GT PCX	**5.9**	G71	580MHz	256MB	256 biti	750MHz	2xDVI	Nu	0.74	5.06	0.1	XPC81
8	Asus EN7950GT/ HDTP/512M/A	**5.69**	G71	550MHz	512MB	256 biti	1400MHz	2xDVI	Nu	0.71	4.88	0.1	XPC81
Mainstream													
1	Leadtek WinFast PX7600GT TDH Extreme	**3.68**	G73	590MHz	256MB	128 biți	1600MHz	2xDVI	Nu	0.58	2.99	0.11	XPC81
2	Biostar GeForce 7600GT	**3.48**	G73	580MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.56	2.82	0.1	XPC81
3	XFX GF7600GT 570M 256MB	**3.44**	G73	570MHz	256MB	128 biți	1450MHz	2xDVI	Nu	0.56	2.78	0.09	XPC81
4	Gainward Bliss 7600GT PCX Silent	**3.38**	G73	560MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.54	2.73	0.11	XPC81
5	ASUS EN7600GS TOPSILENT/HTD/512M/A	**2.93**	G73	550MHz	512MB	128 biți	950MHz	DVI. D-SUB	Nu	0.51	2.31	0.11	XPC81
6	Leadtek WinFast PX7600GS TDH Extreme	**2.75**	G73	520MHz	256MB	128 biți	900MHz	2xDVI	Nu	0.48	2.15	0.11	XPC81
7	GeCube RX165PG3-D3(R)	**2.54**	RV530XT2	600MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.41	2.01	0.11	XPC81
8	PowerColor X1600XT 256MB GDDR3	**2.46**	RV530	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Nu	0.4	1.96	0.1	XPC81
9	Inno3D GF7600GS	**2.4**	G73	400MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI. D-SUB	Nu	0.42	1.89	0.09	XPC81
10	XFX GF7600GS 512MB	**1.8**	G73	400MHz	512MB	128 biți	533MHz	2xDVI	Nu	0.34	1.37	0.09	XPC81
11	Sapphire X1600PRO Adv 512M GDDR2	**1.65**	RV530Pro	500MHz	512MB	128 biți	600MHz	DVI. D-SUB	Nu	0.29	1.27	0.09	XPC81
Entry Level													
1	Leadtek WinFast PX7300GT TDH Extreme	**2.52**	G73	520MHz	128MB	128 biti	1400MHz	DVI. D-SUB	Nu	0.45	1.98	0.1	XPC81
2	Gigabyte GV-NX73T256P-RH	**2.01**	G73	450MHz	256MB	128 biti	800MHz	DVI. D-SUB	Nu	0.38	1.54	0.09	XPC81
3	ASUS EN7300GT/SILENT/HTD/256M/A	**1.9**	G73	400MHz	256MB	128 biti	800MHz	DVI. D-SUB	Nu	0.36	1.44	0.1	XPC81
4	Gainward 7300GT 256MB DDR2	**1.66**	G73	350MHz	256MB	128 biti	700MHz	DVI. D-SUB	Nu	0.31	1.26	0.09	XPC81
5	PowerColor X1300 512MB DDR2	**0.97**	RV515	450MHz	512MB	128 biti	500MHz	2xDVI	Nu	0.19	0.69	0.09	XPC81

DVD Writere

#	Produs	Verdict	Tip unitate	Citire CD/DVD/ DVD-RAM	Scriere CD-R/RW	Scriere DVD+R/RW	Scriere DVD-R/RW	Scriere DVD+R DL/DVD-R DL	Notă CD	Notă DVD	Testat în
1	SAMSUNG SH-S182M	**94.60**	Internă	48X/16X/12X	48X/32X	18X/8X	18X/6X	8X/8X	96.40	93.42	XPC82
2	GIGABYTE GO-W1623A-RH	**91.61**	Internă	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	8X/4X	94.60	89.61	XPC76
3	SAMSUNG SH-S162A	**91.03**	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/6X	97.27	86.87	XPC76
4	NEC ND-3551A	**90.04**	Internă	48X/16X/-	48X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/6X	91.57	89.02	XPC76
5	PLEXTOR PX-755A	**89.08**	Internă	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	100.00	81.79	XPC76
6	PLEXTOR PX-716UFL	**87.90**	Externă (USB2.0/IEEE1349)	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/4X	6X/6X	92.55	84.79	XPC76
7	ASUS DRW-1608P2S	**87.27**	Internă	40X/16X/5X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	83.66	89.68	XPC76
8	LG GSA-4167B	**85.61**	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	6X/4X	89.46	83.04	XPC76
9	PLEXTOR PX-755SA	**84.71**	Internă (SATA)	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	97.44	76.23	XPC76
10	TEAC DV-W516E	**84.58**	Internă	40X/16X/5X	40X/24X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	80.54	87.28	XPC76
11	BENQ DW1655	**83.98**	Internă	48X/16X/-	40X/32X	16X/8X	16X/8X	8X/4X	95.01	79.25	XPC77
12	PIONEER DVR-110D	**83.48**	Internă	40X/16X/2X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	81.84	84.57	XPC76
13	LG GSA-H10N	**83.43**	Internă	48X/16X/12X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	84.57	82.68	XPC76
14	LG GSA-H20L	**83.31**	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	6X/4X	84.22	82.70	XPC76
15	SAMSUNG TS-H552	**82.98**	Internă	48X/16X/-	40X/32X	16X/4X	12X/4X	2.4X/-	82.20	83.50	XPC76
16	PIONEER DVR-111D	**80.35**	Internă	40X/16X/5X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	83.62	78.16	XPC76

Lista distribuitorilor care au trimis produse la teste în XtremPC 82

Nume firmă	Telefon	www	Nume firmă	Telefon	www
ABN Systems International	021 240.38.76	www.abnsystems.ro	pcfun.ro	021 300.84.25	www.pcfun.ro
ASBIS România	021 233.38.41	www.asbis.ro	ProCA România	021 323.82.00	www.proca.ro
Best Computers/Diverta	021 210.87.79	www.dol.ro	ProVision	021 321.15.68	www.itdistribution.ro
Caro Group	021 313.71.09	www.caro.ro	RHS Company	021 331.00.67	www.rhs.ro
Depozitul de Calculatoare	021 221.73.77	www.dcshop.ro	Royal Computers	021 410.21.00	www.r-c.ro
Flamingo Computers	021 236.20.03	www.flamingo.ro	SEEKTRON	0244 567.750	www.seektron.ro
Flanco	021 201.19.00	www.flanco.ro	Skin	021 316.82.00	www.skin.ro
IT Direct	021 320.54.62	www.itdirect.ro	Torent Computers	0241 831.820	www.torent.ro
Mario Soft	021 312.67.33	www.mariosoft.ro	Ubisoft România	021 231.67.69	www.hercules.com
MGT Educational	021 232.88.94	www.mgt.ro	Ultra PRO Computers	021 211.70.90	www.ultrapro.ro

ASUS EN8800

Performanță la un preț foarte bun

DirectX ready și bundle format din Ghost Recon și GTI Racing



Principalul motiv pentru care cumperi o placă video este să rulezi jocuri 3D. Dar pentru a te bucura de cele mai recente jocuri ai nevoie de o placă video foarte performantă. În plus, sistemul de operare Vista vine cu scopul a schimba modul de interacțiune cu PC-ul. De aceea atunci când mergi la cumpărături va trebui să cauți o placă video care este gata de a rula acestă revoluție

Un gigant al performanței

Plăcile video din seria ASUS EN8800, (serie care include două modele: EN8800GTX/HTDP/768M și EN8800GTS/HTDP/640M), vor rezolva cu siguranță problemele de mai sus. În primul rând ele au la bază GeForce 8800, cele mai recente chipseturi grafice de la NVIDIA. Scorul obținut în 3DMark06 la rezoluția de 1280x1024 este de 10531, ceea ce demonstrează că au o performanță mai mult decât suficientă pentru a face față celor mai pretențioase jocuri 3D.

Compatibile DirectX 10 și Vista

În al doilea rând, ambele modele din seria EN8800 sunt compatibile DirectX 10 și Shader Model 4.0 fapt care permite o procesare eficientă a obiectelor și datelor din jocuri. Rezultatul este o rulare rapidă și fără întreruperi a jocurilor, la setări maxime de calitate.Suportul pentru DirectX 10 însemnă că plăcile din seria EN8800 sunt compatibile cu sistemul de operare Microsoft Vista.

Bundle valoros: Jocuri 3D și benchmark-uri

Din moment ce cumperi placa video pentru jocuri, ce poate fi mai bine decât să găsești în cutie două super jocuri? Bundle-ul seriei EN8800 este format din Ghost Recon Advanced Warfighter de la Ubisoft și GTI Racing de la Techland. În plus aveți la dispoziție și benchmark-ul 3DMark06 Advanced Version. Fie că este pentru gameri sau pentru pasionații de overclocking, plăcile de seria ASUS EN8800 sunt o alegere foarte bună.



▲ Scor înregistrat de placa video ASUS în 3Dmark06 : 10531

Tehnologia Splendid Video Intelligence

Pentru a oferi o imagine care să arate cât mai bine pe monitor, plăcile video din seria EN8800 încorporează tehnologia Splendid Video Intelligence, o funcție exclusivă ASUS.
Cu ajutorul tehnologiei Splendid Video Intelligence, plăcile video sunt optimizate petru a reda cele mai potrivite culori pentru ochiul uman. Tehnologia Splendid Video Intelligence lucrează în legătură cu NVIDIA's PureVideo™ pentru a oferi o imagine video clară.

Concluzia noastră este că plăcile din seria EN8800 oferă o performanță maximă la un preț foarte bun. Dacă aveți nevoie de un upgrade trebuie să luați în considerare una dintre aceste două plăci.

software & comunicaţii



Dorian Prodan dorian.prodan@xtrempc.ro

Breakable Linux

Comunicarea între două lumi diferite, între promisiuni şi dezamăgiri

Este lesne de înţeles de ce domeniile open-source şi closed-source au mers pe drumuri diferite, interacţiunile dintre ele dovedindu-se adesea doar nişte fastuoase eşecuri. Chiar dacă produsele acestor lumi diferite pot colabora, mai bine sau mai rău, acesta este cel mai adesea meritul standardelor, foarte rar succesul putând fi atribuit unor companii independente. Însă orice altă colaborare complexă dintre două sau mai multe companii aparţinând acestor lumi s-a dovedit întotdeauna un eşec, diferenţele dintre filosofiile care stau la baza funcţionării lor dovedindu-se nişte bariere imposibil de trecut pentru perioade mai îndelungate de timp.

Colaborarea dintre celebra companie Oracle şi nu mai puţin cunoscuta Red Hat datează din 2002, scopul acesteia fiind oferirea unui suport software pentru renumita bază de date în condiţiile rulării ei în cadrul unui sistem de operare puternic, stabil, dar mai ales ieftin. Se pare însă că această colaborare a fost funcţională, cel puţin din punctul de vedere al peştelui cel mare, doar atât timp cât peştişorul cel mic a stat discret în fundal şi nu a ridicat pretenţii. Achiziţionarea companiei JBoss şi a soluţiilor sale de colaborare pentru mediile de afaceri, făcută în detrimentul partenerului Oracle, a determinat schimbarea atitudinii faţă de micul partener. În consecinţă, Oracle a anunţat ruperea colaborării cu Red Hat, lansând programul Unbreakable Linux, distribuţie bazată pe codul sursă Red Hat, aparent pe versiunea dezvoltată de comunitate cunoscută sub denumirea de CentOS. Oracle afirmă că prin această schimbare de direcţie va putea să ofere un suport mai bun şi mai rapid decât Red Hat, lucru de la sine înţeles ţinând cont de puterea şi experienţa companiei. Rămâne însă gustul amar al trădării fostului partener şi abandonării acestuia în funcţie de interese la limita unei vendete personale. Situaţia aparent stranie nu face decât să reliefeze vulnerabilităţile lumii open-source, practic oricine putând prelua sursele unei aplicaţii, modifica şi revinde un produs atât timp cât respectă termenii licenţierii GPL.

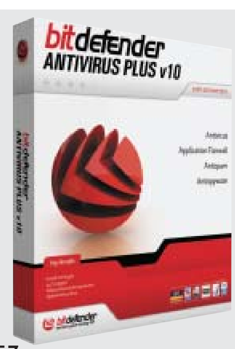
Doar câteva zile mai târziu, un anunţ aparent incredibil a încins forumurile de discuţii şi canalele de ştiri: Microsoft va avea suport Linux. Este adevărat, nu orice distribuţie de Linux, ci doar cea produsă de Novell, practic continuatoarea cunoscutului SuSe Linux. Legătura dintre cele două evenimente este oarecum greu vizibilă, aparent situaţiile fiind diametral opuse. În realitate, nu sunt decât două etape al unui proces identic. Deşi anunţurile făcute atât de Microsoft, cât şi de Novell au fost pline de entuziasm, aceştia comunicând ce vor intenţiona să facă de-a lungul celor şase ani de valabilitate a actualului contract de colaborare, în cadrul acestora s-a omis menţionarea unui aspect mult mai delicat: modalităţile în care promisele schimburi de tehnologie se vor putea desfăşura în condiţii legale. Este un aspect deosebit de interesant de urmărit în anii care urmează, deoarece în aparenţă conflictele de interese vor putea apărea înaintea rezultatelor concrete. Pe de o parte, Novell este blocată parţial de licenţa GPL în termenii căreia evoluează SuSe Linux. Mai mult, Microsoft se află într-o poziţie care nu implică prea multe transformări în cadrul platformelor Windows, dominaţia de piaţă clară a acestora generând privilegiul de a nu schimba nimic şi de a aştepta adaptările celorlalţi parteneri, în aceste condiţii toate riscurile fiind asumate de către Novell.

Descoperirea unei metode de împăcare atât a caprei, cât şi a verzei ar fi ideală pentru Microsoft, Novell şi restul lumii de utilizatori proveniţi atât din universul Linux, cât şi Windows. Colaborarea dintre cele două medii nu ar aduce decât beneficii lumii software, permiţând o mai bună interoperabilitate între produse şi o satisfacţie sporită pentru clienţii acestor platforme. Din nefericire, atât antecedentele companiei Microsoft, cât şi neplăcutul final al colaborării dintre Oracle şi Red Hat nu fac decât să genereze neîncredere şi pesimism.



S-a lansat noua generaţie BitDefender!
Pentru protecţia eficientă a calculatorului instalaţi BitDefender Antivirus Plus v. 10 de pe DVD şi introduceţi cheia de mai jos:

720DE4BA48A1F0D9DA57



ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

O AMENINŢARE PALIDĂ

Virusul din filme

McAfee Avert Labs, centru de cercetare şi analiză a ameninţărilor virale din cadrul cunoscutei companii McAfee, a anunţat descoperirea şi introducerea în cadrul actualizărilor de semnături virale a unui nou intrus descoperit, acesta având de data aceasta o caracteristică inedită: răspândirea prin intermediul fluxurilor video.

W32/Realor.worm pe numele lui complet, acest virus nu este un motiv de panică, datorită atât descoperirii într-o fază preliminară a răspândirii, cât şi suportului prin care acesta se răspândeşte: fişierele Real Media. Folosind un utilitar inclus în pachetul software Real Helix Producer, acesta infectează toate fişierele cu extensia .rmvb, injectând un cod care va deschide o adresă Web. La redarea acestui fişier, indiferent dacă pagina către care virusul a făcut referinţa se va deschide în aplicaţia Real Media sau în browser-ul Internet Explorer, va duce la descărcarea invizibilă, prin intermediul unui exploit care utilizează o vulnerabilitate prezentă în Microsoft Data Access Component (MDAC), a unui alt fişier malign (virusul W32/Lewor.a), care va infecta la rândul lui fişierele locale, directoarele partajate şi unităţile de stocare USB şi va permite descărcarea altor fişiere de acelaşi gen.

Deşi metoda de răspândire este destul de ingenioasă, acest virus este considerat o ameninţare cu grad de risc minim, datorită atât dependenţei de un site a cărui blocare se poate face uşor, cât şi utilizării din ce în ce mai reduse a formatelor Real Media.



ENTUZIASM DOMOLIT DE MANAGEMENT

Microsoft Live, în derută



Sub denumirea Live, Microsoft a lansat o serie de produse şi servicii noi şi a şlefuit vechile proiecte viabile, aceasta având menirea să reducă din handicapul companiei pe piaţa Internet, neglijată mult prea mult timp, fapt care a dus la apariţia unei concurenţe redutabile.

O dată cu intrarea în atribuţii depline a noului manager al diviziei Windows Live, Steve Sinofsky, o serie de produse şi servicii au intrat în conservare, unele dintre ele fiind chiar anulate. Acesta a anunţa, la câteva zile după numire, stoparea acestor proiecte, reorganizarea unor divizii şi disponibilizarea unor manageri de proiect, afirmând că această mutare este una necesară.

În opinia lui, sub conducerea predecesorului său Jim Allchin, au fost pornite mult prea multe proiecte diferite, acestea ducând la reducerea interesului faţă de produsele şi serviciile deja existente care au potenţial şi care au cunoscut, datorită acestei abordări, o dezvoltare prea lentă. Printre abandonaţi se numără Windows Desktop Search, care va stagna la versiunea actuală 3.0, serviciul Live Drive, care a fost complet anulat, aceeaşi soartă având şi promisa integrare dintre Windows Live Services şi Windows Media Center.

RECENZII PLĂTITE PENTRU ORICINE

Blog-ul ca sursă de venit

Site-ul Reviewme.com a lansat în cursul lunii octombrie o ofertă imbatabilă, compania din spatele acestui site anunţând lansarea unei iniţiative care le va permite creatorilor amatori de conţinut care întreţin un blog să primească nu doar aprecieri şi vizitatori pentru articolele create, ci şi bani.

Compania le va oferi sume între 20 şi 200 de dolari celor al căror conţinut va fi apreciat de către companiile vizate prin articolele scrise. Bloggerii din întreaga lume sunt invitaţi să-şi înscrie site-ul în baza de date a companiei, după verificare şi aprobare acesta urmând să intre în lanţul de site-uri partenere. Companiile care vor dori o recenzie pentru un produs sau serviciu vor putea căuta ceva convenabil, vor putea alege şi, în final, achiziţiona şi plăti compania intermediară şi, bineînţeles, creatorul original. Conform declaraţiilor, zilnic se primesc aproximativ 1000 de astfel de recenzii, acestea acoperind de la automobile şi cărţi până la proprietăţi imobiliare şi servicii bancare. Managerul companiei şi iniţiatorul proiectului, Andy Hagans, a anunţat că lansarea a fost însoţită şi de un concurs, ţinta recenziilor fiind însuşi site-ul Reviewme.com. Premiile care au totalizat suma de 25.000 de dolari au fost epuizate aproape în întregime, managerul asigurând disponibilizarea unor fonduri suplimentare în caz de necesitate.

Un factor hotărâtor de sortare a articolelor interesante îl va constitui cumulul statisticilor generate de serviciile Technorati, Bloglines şi Alexa. Singura condiţie impusă autorilor, în afară de aceea obligatorie a calităţii actului creaţional, va fi specificarea aspectului şi condiţiilor în care recenzia a fost creată, adică la cererea companiei producătoare a obiectului analizei, pentru a nu genera ambiguităţi şi interpretări.



BĂTĂLIA PENTRU WEB
LANSĂRI SINCRONIZATE

Lansate la o distanță de doar câteva zile, noile versiuni ale rivalilor Mozilla Firefox și Microsoft Internet Explorer reînvie bătălia pentru dominația pieței.

PERIOADA DEOSEBIT DE LUNGĂ CARE S-A SCURS între anii 1998 și 2004 a reprezentat, fără îndoială, cea mai monotonă etapă din istoria calculatoarelor desktop, privită prin prisma restrânsă a aplicațiilor software denumite generic "browsere Web". Începând cu martie 1998, data la care Netscape a renunțat la dezvoltarea browser-ului propriu Navigator, lansându-l ca proiect open-source de sine stătător, și terminând cu noiembrie 2004, data la care celebrul Mozilla Firefox a fost lansat oficial, această perioadă a reprezentat punctul de glorie al produsului Internet Explorer, dezvoltat de Microsoft.

Compania Netscape a fost silită să părăsească această scenă din cauza stagnării procesului de îmbunătățire a produsului Netscape 4, necesar contracarării rivalului Internet Explorer 4. Lipsa de interes pentru produsul curent și lansarea în proiecte ample de dezvoltare a unor produse complet noi, care ar fi necesitat ani buni de muncă, au lăsat practic cale liberă rivalului Microsoft. Versiunea 5 a browser-ului acestora a găsit o scenă goală și astfel dominația se întinde de-a lungul axei timpului până în zilele noastre. În tot acest interval, replicile venite din partea concurenței au fost nesemnificative, versiunile 6 și 7 ale browser-ului Netscape, acum open-source, fiind aproape inutilizabile din cauza problemelor majore de performanță, excelentul browser Opera trebuind să se mulțumească cu un procent infim de piață din cauza rigidității interfeței, marketingului defectuos și prețului destul de mare.

Situația însă a fost înviorată brusc în luna noiembrie 2004, dată la care de acum celebrul Mozilla Firefox a văzut pentru prima dată, în mod oficial, luminile rampei. Ascensiunea acestuia a fost rapidă și, chiar dacă cuantumul de piață ocupat de acesta depășește cu greu zece procente, a reprezentat începutul subminării puterii absolute deținute până atunci de Internet Explorer 6.

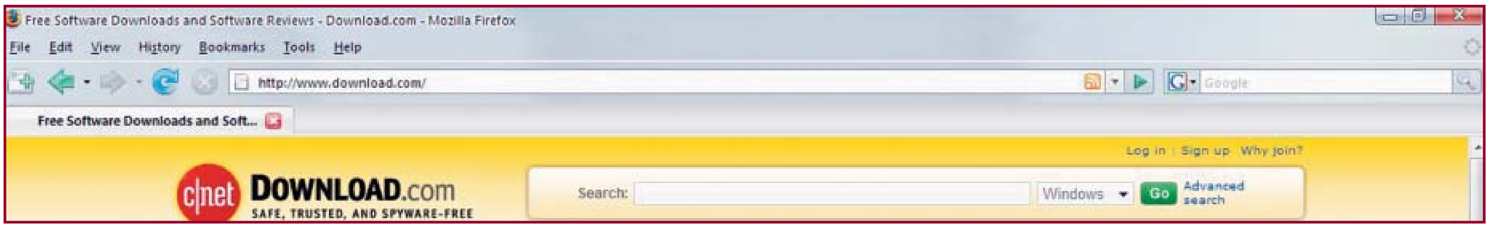
INTERNET EXPLORER 7, UN RISC ASUMAT

Dincolo de campania de marketing desfășurată din om în om de către fanaticii susținători ai browser-ului Firefox, aceștia colindând virtual în lung și în lat Internetul, răspândind, precum niște apostoli digitali, noua religie Mozilla, succesul produsului s-a bazat pe simplitatea lui, securitatea sporită și respectarea bună a standardelor World Wide Web Consortium. Dacă cele două ultime criterii au semnificat ceva doar pentru un eșantion redus de utilizatori obișnuiți, promisiunea unei navigări mai bune într-un cadru familiar a fost criteriul care a adus cei mai mulți utilizatori noului produs lansat.

Judecând doar prin prisma aspectului și a funcționalităților de bază, Mozilla Firefox a fost și încă este o aplicație simplă. Facilitatea suplimentară de bază, navigarea cu ajutorul taburilor, este încă opțională, utilizatorii de Internet Explorer putându-și conserva vechile tabieturi de navigare fără a apela la aceste taburi. Chiar și butoanele au o poziționare și funcționalitate similară, singurii nou-veniți fiind discretul câmp de căutare rapidă și suportul pentru fluxurile RSS. Această simplitate a adus mult doritul succes de piață al micului browser.

Pe de altă parte însă, Microsoft a adus pe scenă un produs total diferit de versiunea anterioară. Proaspeții utilizatori de Internet Explorer 7 se vor confrunta cu un mediu complet nou, în care aproape nimic din ce era cunoscut nu mai este la locul obișnuit. Noua interfață este orientată strict către navigarea tabulară într-o fereastră unică, chiar dacă pentru cei refractari la nou există posibilitatea utilizării vechiului mod de lucru cu ferestre multiple. Așezarea butoanelor este diferită, doar funcțiile Back și Forward fiind accesibile în aceeași zonă a ecranului principal. Căile de acces la paginile favorite, reîmprospătarea paginii și oprirea încărcării sunt amplasate în zone noi, meniul principal al aplicației a dispărut din cadrul ferestrei implicite (deși poate fi afișat din nou prin activarea meniului contextual al zonei de afișare a taburilor), iar bara de butoane aduce funcții noi.

Dacă Mozilla a speculat tabieturilor navigatorilor, Microsoft pare decisă să se rupă complet de trecut, pariind pe inovație, chiar dacă această mutare îi poate aduce mai multe deservicii prin îndepărtarea utilizatorilor cu putere redusă de adaptare, obținând însă din start un avantaj important, acela al impresiei generale.





TABURI, CĂUTĂRI ŞI DOUĂ INTERFEŢE NOI

Mozilla Firefox 2.0 îşi va dezamăgi, la prima impresie, utilizatorii. În afara de noua temă de interfaţă, care aduce un pachet de icoane cu un aspect translucid, ceva mai plăcute decât cele din vechea temă Stripe, aspectul general este aproape neschimbat. Se vor observa schimbări foarte mici doar în cadrul barei de adrese, care acum aduce un buton similar cunoscutului Go din Internet Explorer 6, dar nu mai poate fi eliminat, şi o cosmetizare a câmpului de căutare rapidă. O ofertă destul de săracă din partea unei companii care doreşte să îşi promoveze versiunea nouă.

Într-un total contrast faţă de rivalul său, Internet Explorer 7 este o adevărată revărsare de concepţii de design. Interfaţa este fluidă şi coerentă, înglobând elemente grafice ale deja cunoscutei interfeţe Aero din iminentul Windows Vista. Pentru a nu strica acest ansamblu grafic modern cu reminiscenţe ale interfeţei predecesorului, Microsoft a ales o soluţie elegantă de amplasare a listei de site-uri favorite şi a istoricului navigării: un meniu de tip Drop-down. Cu doar două butoane discrete, se poate crea scurtătura în lista de favorite pentru site-ul deschis în fereastra activă şi accesa meniul în care acestea sunt amplasate. Istoricul navigării, prezent în acelaşi meniu, oferă o posibilitate rapidă de consultare a site-urilor accesate, sortarea putându-se face în funcţie de dată, domeniu sau număr de accesări.

Chiar dacă suprafaţa alocată taburilor este cam mare, iar butonul dedicat deschiderii unui tab nou este destul de slab conceput, atât din cauza amplasării, cât şi a lipsei unei etichete vizibile în permanenţă, managementul taburilor din Internet Explorer 7 este aproape similar celui oferit de Firefox 2.0. Singurele puncte nevralgice ale acestui sistem sunt lipsa unei opţiuni de redeschidere a unui tab închis din greşeală şi implementarea slabă a modulului de redeschidere automată a taburilor active în momentul închiderii aplicaţiei, aceasta neaplicându-se ferestrelor cu un singur tab deschis şi necesitând suplimentar apăsarea unui buton. Însă, spre deosebire de rivalul său, Internet Explorer 7 oferă o bonificaţie binevenită: micul buton QuickTabs dă posibilitatea fişării tuturor taburilor deschise în cadrul unei singure ferestre, comutarea, vizualizarea sau închiderea paginilor făcându-se într-un mod rapid şi elegant. Acesta este dublat, în imediata vecinătate, de partenerul TabList, care permite afişarea tuturor taburilor deschise sub forma unei liste din care se poate selecta pagina dorită. Din nefericire, gigantul din Redmond a uitat de o facilitate importantă, e drept, abia introdusă în mod direct de rivalii de la Mozilla: restaurarea sesiunii de lucru în cazul unei blocări sau închideri forţate a aplicaţiei.

În aceste condiţii, chiar dacă Firefox 2.0 beneficiază de un sistem de management superior, care poate fi extins foarte mult prin intermediul unor extensii suplimentare precum TabMix Plus sau TabBrowser Preferences, avantajul lui în acest domeniu s-a redus semnificativ.

Noua interfaţă oferită de Internet Explorer 7 aduce în sfârşit mult doritul câmp de căutare rapidă, amplasat în acelaşi loc şi oferind aceeaşi funcţionalitate ca şi omologul său din Firefox. Motorul implicit de căutare, care este proaspătul Live Search, oferă posibilitatea adăugării de motoare de căutare suplimentare gata pregătite pentru instalare şi chiar conceperea unui motor nou, în acest scop fiind necesară doar urmarea paşilor simpli indicaţi de pagina care se deschide prin intermediul opţiunii Find more providers. Firefox 2.0 oferă suplimentar doar un management mai bun al acestora, fiind în sfârşit permise ordonarea şi ştergerea motoarelor de căutare, precum şi sugestii în timp real pentru şirurile de caractere introduse în cadrul acestui câmp, această din urmă opţiune fiind mai puţin utilă decât s-ar lăsa să se înţeleagă. Companiile producătoare au reuşit să ajungă la un acord comun şi în privinţa acestui aspect, ambele browsere suportând formatul OpenSearch.

ŞTIRILE DE LA ORA 9 DIMINEAŢA

După ce Microsoft a intenţionat şi a eşuat lamentabil în impunerea unui standard propriu, cunoscut cel mai bine datorită apariţiei în cadrul versiunii 4 a browser-ului propriu a deloc îndrăgitelor Active Channels, compania a uitat aparent de acest mod de transmitere a informaţiei. Cei de la Mozilla însă nu au uitat, posibilitatea citirii fluxurilor RSS fiind oferită chiar din cadrul versiunii 1.0. Însă, atât în cadrul acestei versiuni, cât şi în cea imediat următoare, implementarea acestei facilităţi nu a fost una foarte ergonomică.

Chiar şi în cadrul versiunii 2.0, Mozilla nu a renunţat la facilitatea integrării fluxurilor de ştiri în cadrul meniului dedicat favoritelor. Este o apropiere destul de ambiguă, mulţi utilizatori neînţelegând practic ce face cu adevărat opţiunea RSS. Mai mult, deschiderea unei adrese de acest tip se solda cu afişarea unui neinteligibil cod XML, sporind starea deja existentă de confuzie. Din fericire, versiunea 2.0 a rezolvat această problemă.

În mod curios, după adoptarea de către Microsoft a celebrului icon portocaliu pentru fluxurile de ştiri RSS, cele două companii rivale au căzut în mod involuntar de acord şi în privinţa modului de afişare a acestor ştiri. Odată accesat iconul din bara de adrese, în cazul Firefox, sau din bara de instrumente, în cazul Internet Explorer 7, paginile oferite de cele două browsere seamănă izbitor de mult. Din fericire însă, similitudinile se





O PRIVIRE SUB CAPOTĂ

Pentru o imagine completă a capacităților noilor produse, am decis reluarea testelor de browsere care au fost găzduite de numărul 79. Cu această ocazie am observat, bineînțeles în limita marjelor de eroare aferente oricărui test, un comportament similar al celor două produse.

Chiar dacă Firefox 2.0 aduce ca noutăți suport pentru JavaScript 1.7, o versiune nouă a motorului de afișare, Gecko 1.8.1, suport pentru sesiuni client și Persistent Storage și o implementare mai bună a formatului vectorial SVG, performanțele aplicației sunt aproape identice cu cele ale vechii versiuni 1.5. Doar consumul de memorie pare ușor optimizat, diferențele fiind însă neconcludente.

Spre deosebire de acesta, Internet Explorer 7 aduce mult mai multe îmbunătățiri. Chiar dacă rezultatele testelor de randare CSS sunt aproape identice, noua versiune 5 a motorului de afișare Trident aduce o serie de modificări și îmbunătățiri, printre acestea regăsindu-se și necesarul suport pentru transparența imaginilor în format PNG, performanța globală fiind vizibil îmbunătățită comparativ cu antica versiune 6.

Browser	Firefox 2.0	Internet Explorer 7
Performanțe		
pornire la rece (secunde)	12.5	2.75
pornire la cald (secunde)	2.5	2.1
viteză încărcare (secunde)	7.2	7.6
viteză încărcare cache (secunde)	2.1	4.3
Viteză JavaScript (secunde)	10	18.2
Viteză CSS (milisecunde)	101	33
viteză tabel (secunde)	2	3.1
memorie alocată start (MB)	19.9	22.75
memorie alocată în test (MB)	52.5	101.5
Tehnologii		
randare test ACID2	9 din 15	0 din 15
suport imagini	4 din 8	3 din 8
suport protocoale	6 din 6	4 din 6
suport JavaScript	8 din 9	7 din 9
suport standarde Web	11 din 14	7 din 14

opresc aici. Internet Explorer 7 manipulează fluxurile de știri ca pe niște pagini obișnuite. Subscrierea la un astfel de canal se soldează cu apariția unei scurtături în secțiunea specială a panoului Drop-down care conține și istoricul navigării și favoritele, actualizarea făcându-se automat. Pagina deschisă de Firefox este însă mai complexă, permițând trimiterea canalului RSS către sistemul intern de management și afișare Live Bookmarks sau către servicii externe precum Bloglines, Yahoo! sau Google Reader, precum și către aplicația FeedDemon sau alte aplicații similare, care nu pot fi însă detectate automat.

Dacă nu se folosesc serviciile online cu care Firefox 2.0 poate colabora, apropierea rivalului Internet Explorer este mai elegantă, lectura unei pagini aerisite fiind preferabilă unei consultări a unei banale liste de scurtături, adică modul de afișare Live Bookmarks.

EXTRAOPȚIUNILE

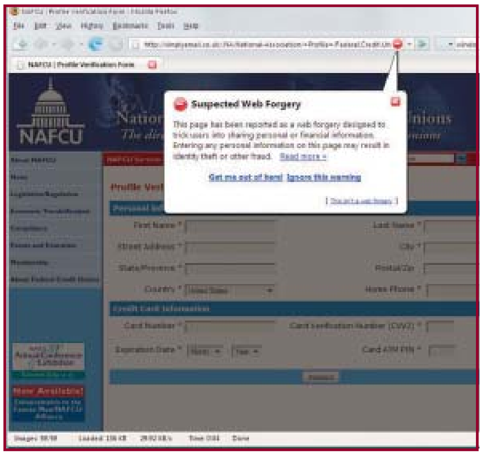
Discuțiile despre securitatea browserelor vor isca întotdeauna controverse, susținătorii unei tabere dorind întotdeauna să amplifice problemele produselor rivale și să le minimizeze pe cele aflate în propria ogradă. Cu toate că ambele produse au avut unele probleme în trecut, acestea au fost relativ minore în cazul produselor Mozilla, repararea breșelor critice făcându-se cu rapiditate, ceea ce nu s-ar putea spune și despre viteza de reacție a companiei Microsoft.

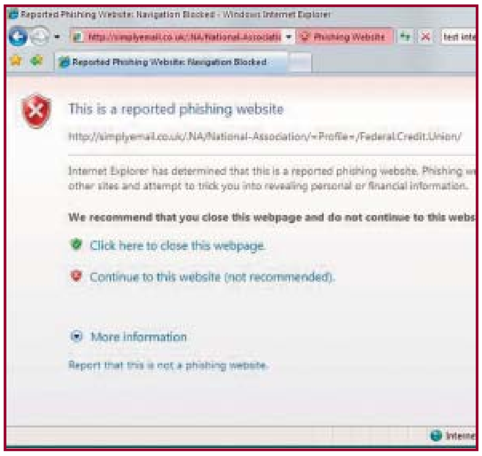
Microsoft a declarat că Internet Explorer 7 se va delimita de antecedentele neplăcute ale predecesorului său, aducându-le utilizatorilor securitatea mult dorită. Chiar dacă lansarea oficială a fost înnegurată de semnalarea a două probleme de securitate, una dintre ele o reminiscență a vechiului cod moștenit, iar cealaltă o banală breșă care permite ascunderea unor porțiuni ale adresei URL prin inserarea unor caractere speciale, trebuie remarcat efortul Microsoft de a aduce pe piață o soluție mai sigură. Modul în care codul străin este rulat a fost rescris, aplicația nemaipermițând rularea controalelor ActiveX nesemnate, oferind protecție împotriva atacurilor de tip Cross-domain scripting și posibilitatea blocării acelorași controale ActiveX în funcție de zona de securitate și a adresei site-ului vizitat.

Însă cea mai interesantă opțiune, introdusă de ambele companii în noile produse, o reprezintă protecția antiphising. Această protecție permite semnalarea, în momentul vizitării unui site special conceput pentru culegerea de informații confidențiale, a pericolului la care utilizatorul se expunde. Se pare că de data aceasta Microsoft și-a făcut lecțiile la fel de bine ca Mozilla...

Firefox 2.0 folosește o bază de date locală statică. Aceasta conține adresele celor mai cunoscute site-uri utilizate pentru phising, opțional utilizatorul putând alege consultarea serviciului online Google Safe Browsing, actualizarea acesteia făcându-se, bineînțeles, mult mai des. Produsul Microsoft oferă facilități similare, acesta utilizând însă în mod implicit o listă neagră online. În funcție de modul în care s-au efectuat primele teste ale acestor facilități, rezultatele au amplasat cele două produse cam în aceeași marjă de detecție, undeva între 60 și 75 de procente, excepție făcând doar detecția Internet Explorer pe baza listei incluse, deosebit de slabă.

Din nefericire pentru Microsoft, Mozilla a reușit, în cadrul acestui meci al ofertelor aproape identice, să aducă o facilitate nouă și destul de utilă, mai ales pentru vorbitorii de limbă engleză: corector lexical. Disponibil în cadrul câmpurilor de text, acesta permite verificare din mers a cuvintelor tastate, fiind un ajutor real pentru utilizatorii care comit greșeli dese de introducere a textului. Această facilitate a fost însă puțin neglijată de Mozilla, dicționarele disponibile în alte limbi decât engleza, incluzându-se aici și versiunea în limba română, nefiind compatibile cu versiunea 2.0 și necesitând ajustarea manuală a arhivelor de instalare .XPI. Cu toate acestea, Microsoft și-a luat revanșa, contrabalansând această lipsă cu introducerea posibilității de mărire și micșorare a paginii, nu doar a textului. Această facilitate permite în sfârșit studierea paginii așa cum doar utilizatorii produsului Opera au putut-o face până acum.

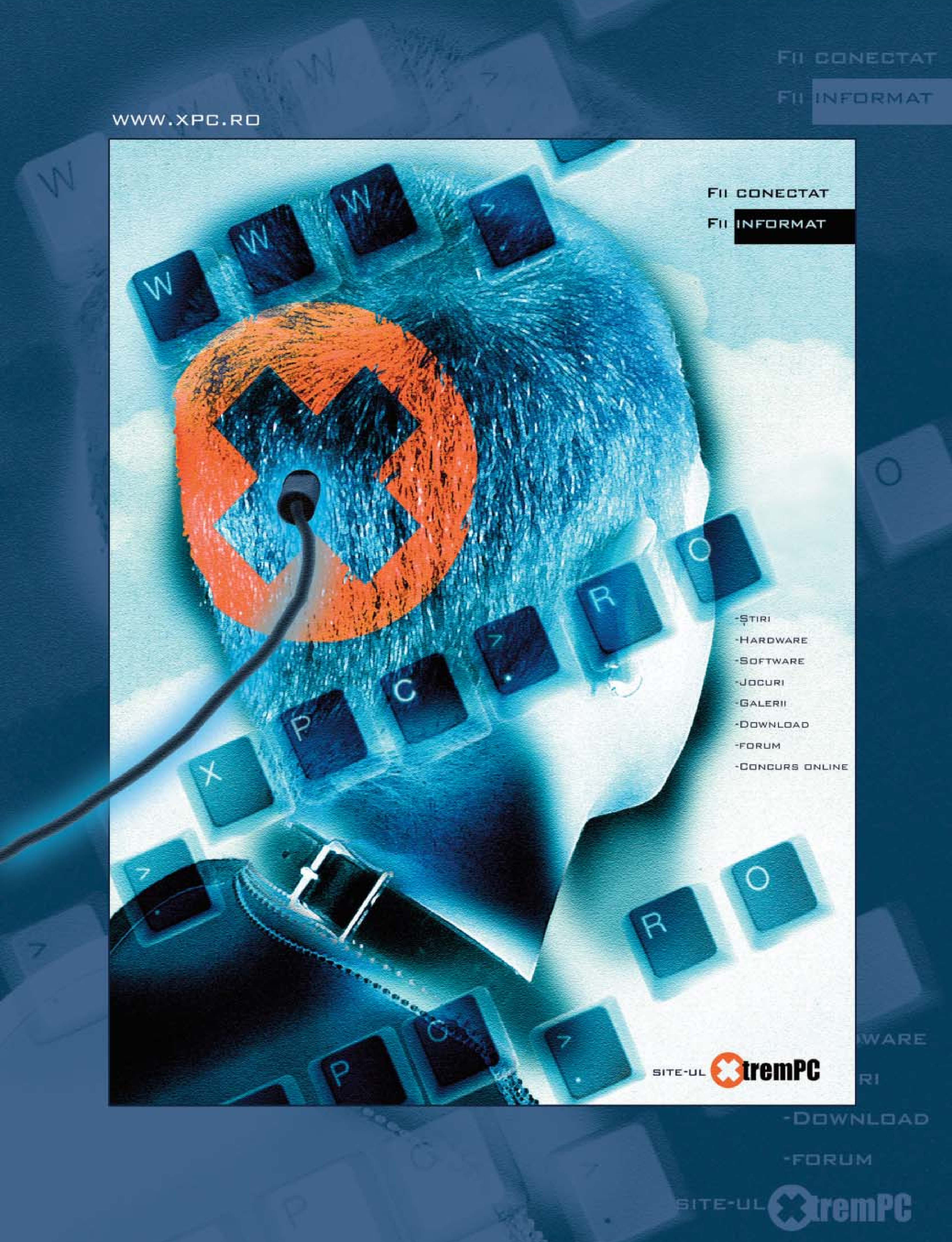




ÎN LOC DE CONCLUZII

Este greu de delimitat o concluzie simplă care să favorizeze unul dintre cele două produse. Pe de o parte, Mozilla a ales calea simplă și cunoscută, neintroducând decât puține facilități și preferând să le șlefuiască pe cele deja existente, urmând să își ia revanșa o dată cu lansare Firefox 3 undeva în prima jumătate a anului viitor. Pe de altă parte însă, Microsoft a învățat din greșeli și a reușit să ofere un produs bun, care, în ciuda scăpărilor de funcționalitate și design, are rostul de a oferi o experiență nouă și plăcută tuturor utilizatorilor, dar trebuind să suporte dificila sarcină de dezertare a utilizatorilor către taberele adverse, indiferent dacă acestea se numesc Opera sau Firefox.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro


WWW.XPC.RO
FII CONECTAT
FII INFORMAT
-ȘTIRI
-HARDWARE
-SOFTWARE
-JOCURI
-GALERII
-DOWNLOAD
-FORUM
-CONCURS ONLINE
SITE-UL XtremPC



INSTRUMENTE ONLINE

SERVIETA CU SERVICII

Internetul oferă o multitudine de servicii, în mare parte gratuite, câteva dintre ele putând deveni foarte rapid indispensabile oricărui utilizator.

ZILELE ÎN CARE INTERNETUL ERA DOAR O MARE statistică de informații au apus de multă vreme și, ca să vorbim direct, nimeni nu le mai duce dorul. Chiar dacă activitățile de bază sunt tot clasica navigare cu ajutorul unui browser, mesageria electronică, fie ea și bazată pe interfețe Web, și mesageria instantă, acestea s-au rafinat și îmbogățit, oferind practic tot ceea ce își dorește un utilizator modern să găsească acolo, online. De la banalul mediu cu care nu se putea interacționa decât unidirecțional, Internetul a evoluat la un organism flexibil și modelat chiar de către utilizatorii săi.

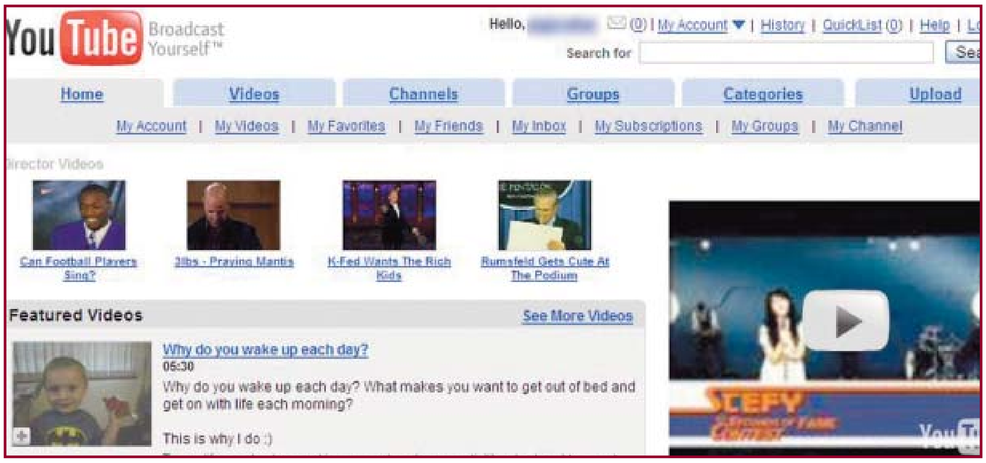
Chiar dacă multe dintre aceste servicii au foarte mulți utilizatori, o bună parte dintre aceștia se mulțumesc doar să utilizeze conținutul găzduit de acestea, neîntrezărind modalitățile în care ele le pot simplifica viața. Ținând cont că majoritatea sunt oferite gratuit, utilizatorii pot profita din plin de acestea, transformând Internetul într-o a doua casă virtuală, un avantaj deosebit ținând cont că, de data aceasta, alții se ocupă de curățenia și administrarea ei.

LUMINI, CAMERĂ, CLICK...

Deși a fost denumit de către publicația Time "invenția anului", YouTube nu a fost primul serviciu de acest gen, găzduirea de fișiere video nefiind ceva nou. Deși pe piață existau servicii mult mai vechi, cum ar fi MetaCafe, Youtube a avut șansa unei promovări care a prins publicul și a unei calități bune a serviciilor.

YouTube își asumă coronița de premiant datorită unor avantaje față de restul concurenței. Primul dintre acestea este viteza bună oferită tuturor clienților prin codarea fișierelor video dintr-un format uzual în cel Flash Video la un bitrate unic, limitările de viteză făcându-se în funcție de această constantă. Iar în cazul unei aglomerări aleatorii a unui server, o simplă reîmprospătare a paginii va face, adesea, saltul pe un nou server, de multe ori mai rapid. Un alt avantaj este interfața deosebit de simplă, regăsirea fișierelor proprii sau căutarea unora noi fiind o sarcină banală, codul prin care este posibilă introducerea playerului dedicat în cadrul unei pagini Web fiind afișat în permanență. Iar dacă YouTube nu va câștiga niciodată un premiu de design Web, această simplitate a utilizării a fost probabil și principalul atu în lupta cu concurenții mai vârstnici și mai celebri.

Chiar dacă, din motive mai mult decât evidente, YouTube nu este alegerea ideală pentru stocarea materialelor nu tocmai legale în format High Definition, atât datorită rezoluției, cât și duratei maxime de 10 minute admise, acesta poate găzdui cu succes toate secvențele video făcute cu ajutorul unui telefon mobil sau al unei camere foto. Rezoluția este suficient de bună pentru aceste filme fără pretenții, securitatea lor online fiind net superioară aceleia oferite de un harddisk care nu a cunoscut vreodată operațiunea de back-up sau a mediilor optice cumpărate cu 2 RON care vor deveni



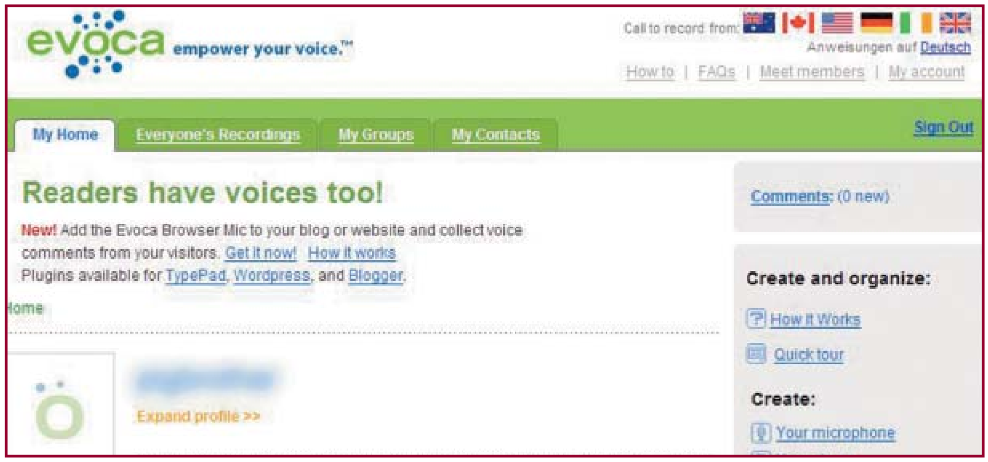
necitibile după doi ani. Iar dacă nu doriți celebritatea involuntară, mai ales dacă figurați ca actor principal al filmului, nu uitați să declarați fișierul ca fiind privat!

Rivalii Metacafe.com sau Google Video oferă servicii similare, însă au unele mici dezavantaje care îi pun în inferioritate. Primul dintre ele suferă uneori de scăderi dramatice de performanță, în timp ce al doilea suferă drastic la capitolul ergonomie, interfața pe care Google a ales-o pentru acest serviciu nefiind cea mai fericită, oferind însă o disponibilitate foarte bună a serviciilor.

În cazul în care însă utilizatorul are doar veleități și necesități auditive, un serviciu de găzduire audio precum Evoca.com este o opțiune mult mai bună. Putând găzdui fișiere de tip MP3 sau WAV, acest serviciu vă poate oferi un mediu propice de stocare și partajare a fluxurilor audio, oferind și un mic și compact player tocmai bun pentru includerea în cadrul unei pagini Web. Mai mult decât atât, prin intermediul unor plug-in-uri disponibile pentru platformele de blog TypePad, Wordpress și Blogger, puteți plasa un buton de înregistrare direct pe pagina personală, orice utilizator care are un microfon la îndemână putând să vă lase un mesaj audio care va ajunge direct în contul dumneavoastră.

IMAGINI PENTRU TOTDEAUNA

Decizia de a alege serviciul perfect de găzduire a imaginilor a fost cea mai dificilă. Pe de o parte, Flickr.com, un site celebru ajuns în custodia Yahoo!, oferă o organizare excelentă a imaginilor în galerii, prezintă și facilități suplimentare precum tipărirea, adnotarea și partajarea imaginilor. Singura problemă pentru un utilizator obișnuit este complexitatea site-ului, acesta fiind dedicat mai degrabă amatorilor (și profesioniștilor) fotografiei decât celor grăbiți să-și plaseze imaginile online pentru a-și agasa ulterior cu ele cunoscuții din lista programului de mesagerie. Din nefericire, versiunea gratuită oferită de Flickr are o serie de limitări deranjante, cum ar fi cantitatea de maximum 20MB pe lună disponibili pentru upload sau organizarea în maximum trei galerii. Photobucket.com, pe de altă parte, oferă o interfață mult mai simplistă și mai rapidă, neorganizarea pe categorii facilitând accesul la imagini chiar în prima pagină furnizată după autentificare. Mai mult, acest site nu pare afectat de problemele de viteză cu care Flick se confruntă

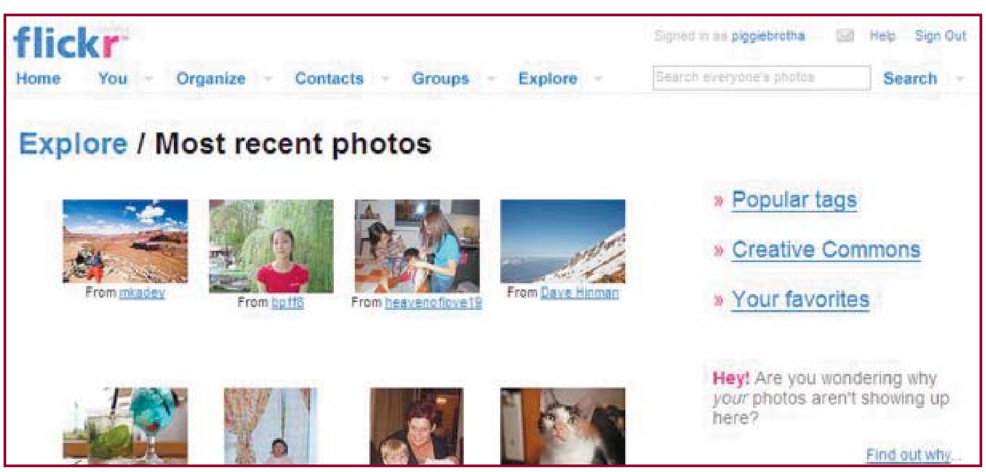


uneori. Alegerea între cele două servicii rămâne la latitudinea utilizatorului, deși balanța tinde să se încline în favoarea Photobucket, mai ales datorită traficului lunar mai consistent și spațiului mai generos, de 1GB. Dacă însă se doresc o eleganță a interfeței, o gamă mai largă de facilități și o calitate mai bună a serviciilor, Flick rămâne alegerea optimă, cu condiția utilizării unui cont plătit.

La polul opus al funcționalității se află celebrul Imageshack.us. Unul dintre cele mai vechi servicii de acest gen, acesta este preferatul celor care au nevoie de găzduirea unei imagini și de generarea



adresei ei, regăsirea ulterioară nefiind o necesitate stringentă. Această atitudine Fire and forget este menținută și de modalitatea stranie de autentificare, prin intermediul unui link, casetele



clasice pentru introducerea unui nume de utilizator și a unei parole fiind inexistente. În lipsa acestui link, trebuie urmată o procedură de recuperare a codului de autentificare, operațiune mai mult decât deranjantă.

SERVIETA DIGITALĂ

Unul dintre nenumăratele aforisme adunate sub denumirea generică "Legile lui Murphy" constată că utilitatea unui lucru devine evidentă doar în momentul în care acesta devine inaccesibil. Și nimic nu este mai inaccesibil decât fișierul de care aveți stringentă nevoie atunci când sunteți la 200 de kilometri depărtare de casă, iar calculatorul pe care este stocat nu este pornit.

Xdrive.com nu este un serviciu nou, însă doar de curând acesta a devenit gratuit și, în consecință, accesibil oricui. Versiunea gratuită oferă un spațiu limitat, însă cei 5GB oferiți sunt mai mult decât suficienți pentru stocarea documentelor importante sau a diferitelor aplicații utile, limita de 2.5GB pentru un fișier nepunând practic nici o problemă. Spre deosebire de serviciile moderne, XDrive este un serviciu dedicat strict utilizatorului, intimitatea acestuia fiind mai presus de moda partajării informațiilor. Secondat de o opțională aplicație desktop, XDrive este un mediu de back-up online care permite salvarea și restaurarea fișierelor dorite, viteza de transfer fiind în general mulțumitoare. Cu toate acestea, majoritatea utilizatorilor nu vor fi interesați de această facilitate, simpla stocare a datelor fiindu-le de ajuns. Serviciul este cu atât mai valoros cu cât



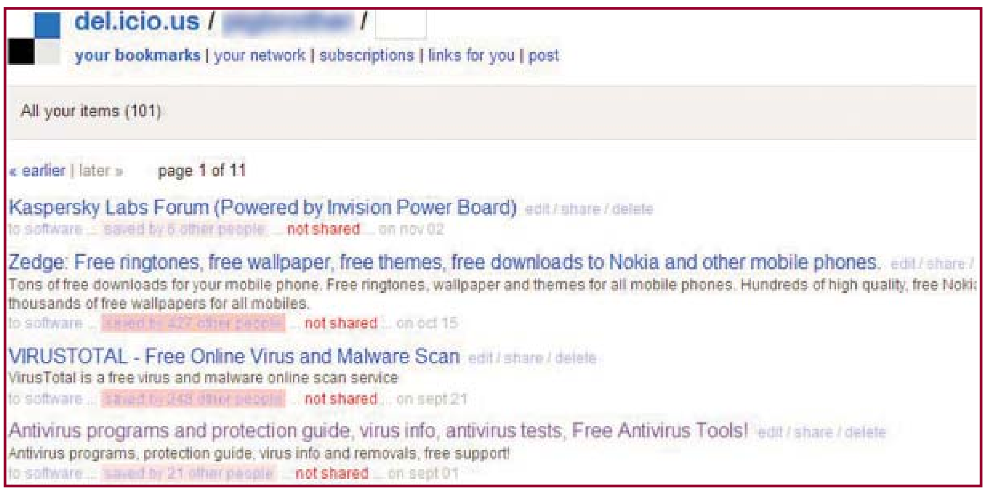
aceste date pot fi accesate practic de oriunde, chiar și un simplu terminal mobil cu conectivitate WAP fiind mai mult decât suficient. Singura deficiență deranjantă a acestui serviciu este interfața, aceasta având uneori probleme de afișare și necesitând, pentru unele module, instalarea unei mașini virtuale Java.

Alternativele Box.net și Streamload.com, chiar dacă beneficiază de o interfață mai bună, oferă variante gratuite mult prea limitate, primul dintre acestea oferind doar 1GB spațiu de stocare, iar cel de-al doilea limitând dimensiunea maximă a fișierelor la 25MB, iar cantitatea de date transferată lunar la un infim 1GB. Însă, pentru utilizatorii care nu au pretenții foarte mari și doresc o viteză de acces mai bună și o interfață cu funcționalitate sporită, acestea se pot dovedi soluții la fel de fiabile.

Așa cum orice medalie își are reversul, și situația descrisă anterior se poate întoarce într-o formă neplăcută: datele critice, de care aveți nevoie chiar în clipa aceasta, sunt acasă, accesibile cu ajutorul unui banal client FTP. Lipsa posibilității instalării unei aplicații sau restricțiile administrative prea drastice sunt doar câteva motive care vă pot împiedica să le accesați; pentru aceste situații neplăcute, Net2FTP.com vă sare în ajutor. Acesta este un client FTP aproape complet, care oferă facilitățile unui client real, utilizând însă pentru stabilirea transmiterii dintre client și server doar pachete HTTP. Funcționalitatea este excelentă, interfața este simplă și inteligibilă, singurele probleme care pot apărea fiind cele de credibilitate. Dacă nu aveți încredere în confidențialitatea unui astfel de serviciu, deși nu au existat probleme reclamate în mod public, puteți crea pe serverul FTP un cont care să permită doar citirea și a cărui parolă să fie schimbată după fiecare acces.

MEREU APROAPE...

Utilizatorii precauți care nu se pot despărți prea mult de mediul virtual, indiferent de motive, cunosc de bună seamă avantajele aplicațiilor portabile. Dacă este vorba de suita Open Office, de browser-ul Firefox, clientul de e-mail Thunderbird sau orice altceva de această natură, o minusculă memorie USB își va dovedi utilitatea încă de la prima despărțire de calculatorul personal. Din nefericire însă, aceste memorii USB pot fi pierdute, distruse sau, cel mai probabil, uitate acasă. Din fericire, atotputernicul Internet are grijă de noi încă o dată...

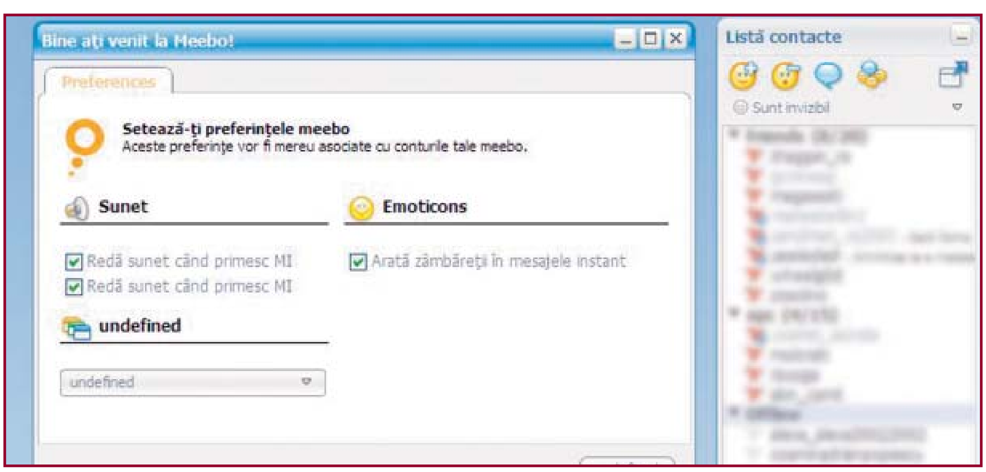


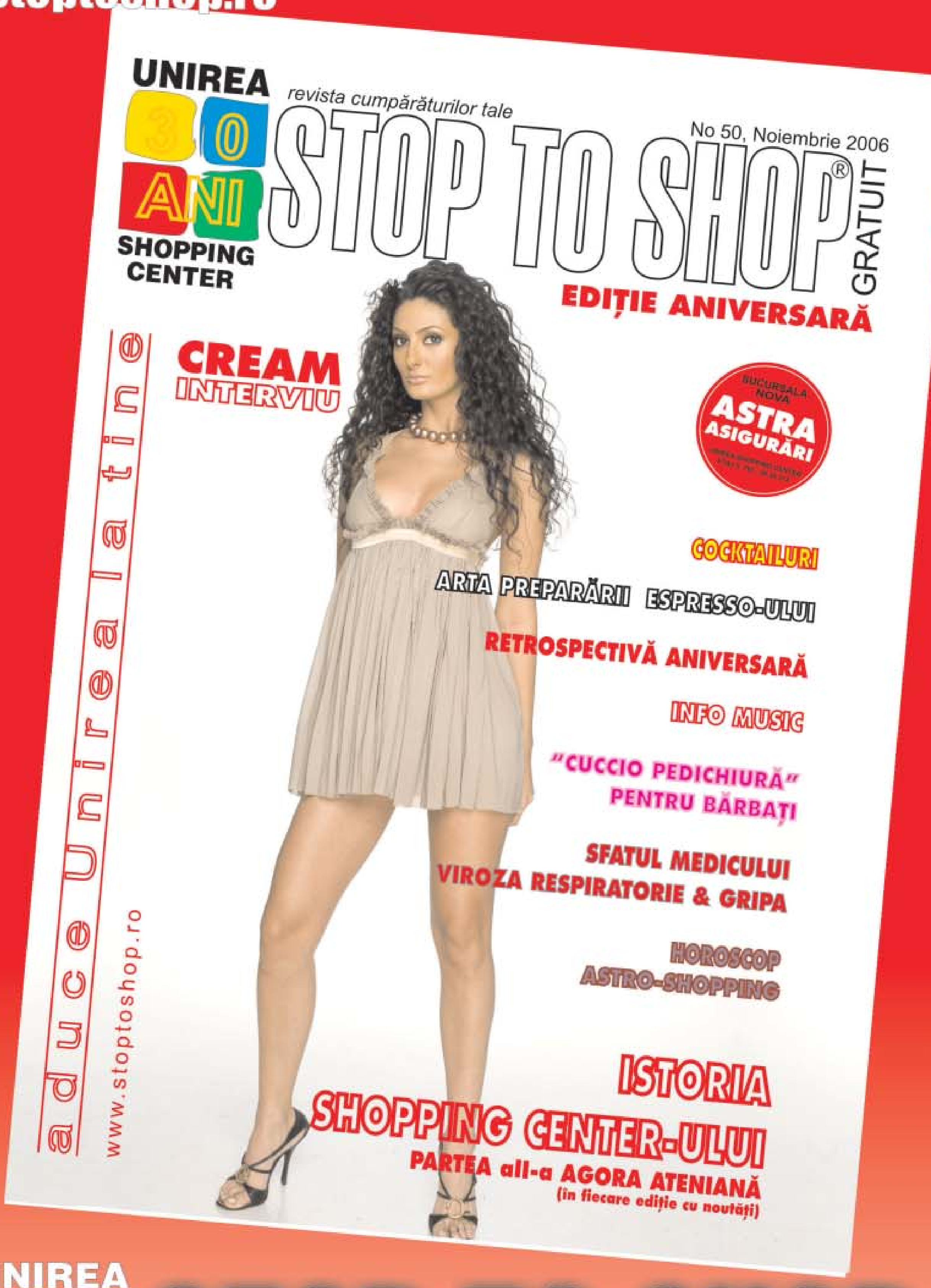
Del.icio.us este un site dedicat salvării, partajării, căutării și schimbului de site-uri favorite. Chiar dacă nu sunteți atrași de astfel de socializări online, funcționalitatea acestuia rămâne aceeași. Disponibil ca plug-in pentru cele mai populare browsere, incluzând aici Internet Explorer, Firefox, Opera sau Safari, acesta are chiar un suport nativ în browsere precum Flock, accesibilitatea nefiind o problemă; iar în condiții chiar austere simpla vizitare și autentificare pe site asigură regăsirea tuturor acestor legături atât de necesare. Singurele griji ale utilizatorului rămân, în cazul utilizării Del.icio.us, sincronizarea regulată și, bineînțeles, memorarea numelor de utilizator și parolelor. Alternativele Shadows.com și Clipsmarks.com oferă facilități similare, suportul general pentru Del.icio.us asigurându-i însă acestuia o binemeritată supremație.

Lipsa unui client de mesagerie instantă existent în format portabil, cum ar fi Gaim sau Miranda, de pe presupus existenta memorie USB poate fi suplinită, atunci când instalarea unui client complet nu este posibilă sau destul de rapidă, de Meebo.com. Oferind posibilitatea conectării în rețelele Yahoo!, MSN, Google, ICQ, AIM și Jabber, acesta suplinește cerințele de bază ale clienților reali, oferind însă minimum de facilități. Iar dacă imposibilitatea transmiterii sau primirii unor fișiere este un impediment, Sendspace.com vă sare în ajutor. Din câteva clickuri, puteți transmite fișiere cu o dimensiune de până la 300MB în condiții optime, partenerul putând primi adresa fișierului în căsuța de mail sau direct de la utilizator. Dacă doriți păstrarea acestuia pentru o utilizare ulterioară, ar fi bine să vă notați adresa generată aleatoriu, fișierul fiind altfel pierdut pe vecie.

Această incursiune în lumea a ceea ce am putea numi "servicii Web pe care nu v-ați gândit că le-ați putea folosi" este departe de a fi una completă. Suite de aplicații de birou, calendare, agende sau cititoare de fluxuri RSS sunt doar câteva din lucrurile pe care Internetul le oferă din plin și le va oferi din ce în ce mai mult, pe măsură ce tehnologiile din spatele Web 2.0 vor fi adoptate din ce în ce mai mult. Acestea vor fi mijloacele care vor suplini nevoia unor spații de stocare sau aplicații instalate local, fiind un semn că, probabil, până la îndeplinirea visului îndrăzneț al unor pionieri care, acum 10 ani, vorbeau despre sistemul de operare ca un simplu browser nu mai este foarte mult.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro




UNIREA
30 ANI
SHOPPING CENTER
revista cumpărăturilor tale
STOP TO SHOP®
No 50, Noiembrie 2006
GRATUIT
EDIȚIE ANIVERSARĂ
aduce Unirea la tine
www.stoptoshop.ro
CREAM
INTERVIU
BUCURSALA NOVA
ASTRA ASIGURĂRI
COCKTAILURI
ARTA PREPARĂRII ESPRESSO-ULUI
RETROSPECTIVĂ ANIVERSARĂ
INFO MUSIC
"CUCCIO PEDICHIURĂ" PENTRU BĂRBAȚI
SFATUL MEDICULUI
VIROZA RESPIRATORIE & GRIPA
HOROSCOP
ASTRO-SHOPPING
ISTORIA
SHOPPING CENTER-ULUI
PARTEA all-a AGORA ATENIANĂ
(în fiecare ediție cu noutăți)



UNDE ŢINEM UN BLOG?

SERVICII DE GĂZDUIRE COMPARATE

Blog-ul este copilul teribil al Internetului contemporan, explozia acestor forme de manifestare a jurnalismului latent din fiecare necesitând platforme online puternice şi bogate în facilităţi.

NĂSCUT LA JUMĂTATEA ANILOR '90, JURNALUL online, sau pe scurt "blog", a trebuit să aştepte mai bine de şase ani înainte de a deveni cunoscut. Începutul noului mileniu a adus primul val de popularitate, subiectele politice din viaţa nord-americană şi războiul din Irak fiind amplu dezbătute, în principal de jurnalişti dornici de exprimare liberă prin intermediul unor căi directe. Abia începând cu 2004 se poate vorbi cu adevărat de o explozie a acestei forme de comunicare, care a avut loc cu o oarecare întârziere, de circa un an, şi în România. La ora actuală, spaţiul virtual românesc cuprinde deja aproximativ 1000 de blog-uri, traficul acestora fluctuând însă de la câteva mii bune de vizitatori unici zilnic până la cele aproape nevizitate sau abandonate pur şi simplu.

Conform unei definiţii unanim acceptate, blog-ul este un site structurat sub forma unui jurnal, ordinea articolelor introduse fiind una invers cronologică. Denumirea efectivă, derivată cel mai probabil din alăturarea şi scurtarea expresiei "web log", a devenit chiar şi verb, definind activitatea de întreţinere sau implicare activă în cadrul unui blog. Mai mult, blog-ul a introdus, în afară de ciudata-i denumire, şi termeni noi care vor fi explicaţi în continuare.

Din punctul de vedere al aranjării în pagină, blog-ul este constituit dintr-o înşiruire de articole, acestea conţinând titlul, conţinutul efectiv, indiferent de natura lui, data şi eventual ora introducerii lor şi adresele URL aferente fiecăreia dintre ele, denumită de data aceasta Permalink. Suplimentar, un articol poate conţine comentarii, categoriile sau tag-urile care îl definesc şi o altă adresă specială, numită Trackback sau Pingback, utilizată pentru comunicarea între două platforme online care cunosc această tehnologie. În afară, bineînţeles, de titlul blog-ului şi o eventuală şi scurtă descriere a acestuia (Tagline), blog-ul poate conţine o listă de adrese Web (blogroll), o listă a categoriilor sau a scurtelor descrieri ataşabile unui articol (Tag), precum şi un calendar destinat navigării pe axa timpului.

Popularitatea unui blog se poate determina atât prin intermediul legăturilor din Blogroll, cât şi pe baza informaţiilor culese de servicii cum ar fi Technorati. Acesta din urmă analizează toate legăturile active dintre blog-urile capabile de a furniza astfel de informaţii, precum şi datele incluse în fluxurile RSS, fiind practic un motor de căutare specializat. În afară de analiza legăturilor directe, sunt analizate şi informaţiile furnizate de link-urile de tip Trackback. Acesta foloseşte limbajul de descriere a conţinutului XML pentru a formata informaţia, citarea pe un blog destinaţie a unui articol publicat pe un blog-sursă, bineînţeles cu ajutorul acestui Trackback, ducând la înştiinţarea sursei, care poate trece la afişarea unui scurt rezumat al articolului sau comentariului care a generat acest apel. Deşi sună mai complicat decât este, facilitatea este foarte simplu de utilizat, aceasta fiind de altfel una dintre caracteristicile principale ale tuturor platformelor pentru blog.

CUM AM TESTAT

Deoarece testul de faţă este unul atipic, destinat platformelor online, ne-am axat doar pe analiza facilităţilor şi a ergonomiei şi esteticii interfeţelor. Această analiză a luat în calcul doar aspectele legate strict de subiect, facilităţile suplimentare ale serviciilor mai complexe precum MySpace sau Yahoo360 nefiind luate în calcul. De asemenea, s-a urmărit testarea unor servicii care folosesc platforme software diferite, diferenţele între diverse implementări ale unor platforme identice fiind prea mici pentru a fi semnificative. S-a pus accentul pe uşurinţa administrării blog-ului, pe protecţiile oferite şi pe posibilităţile de introducere a unor opţiuni noi prin intermediul unor noi plug-in-uri sau prin particularizarea celor deja existente. În cadrul notei finale, facilităţile şi-au rezervat 50 de procente din totalul notei, ergonomia şi aspectul general al serviciului reprezentând restul de 50 de procente.

Pentru a crea o imagine completă, s-au furnizat suplimentar aspectele avantajoase ale unei platforme instalate şi întreţinute doar de către utilizator, aceasta neputând intra în teste din cauza diferenţelor mari care pot apărea datorită particularităţilor soluţiilor alese, şi anume calitatea serviciilor de găzduire şi răbdarea utilizatorului care doreşte să urmeze această cale, de multe ori cea mai avantajoasă.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro



Producător: **Automattic**
Web: **www.wordpress.com**
Cost: **gratuit**

Verdict 8.83

Wordpress

Bazat pe celebra platformă Wordpress, serviciul oferit de Automattic este, fără îndoială, unul de foarte bună calitate, orice utilizator putând fi satisfăcut de facilităţile oferite de acesta. Chiar dacă module noi nu pot fi adăugate, acesta oferă destul elemente gata preparate, care sunt utile şi binevenite.

ERGONOMIE

Wordpress a oferit întotdeauna o interfaţă curată şi o navigare excelentă. Nici versiunea sa utilizată de Wordpress.com nu face excepţie, acest serviciu fiind cel mai plăcut de utilizat şi parcurs. Aspectul este curat, spaţierea şi lizibilitatea variind în funcţie de tema aleasă, dar fiind întotdeauna bună. Cei care vor opta pentru acest serviciu nu vor fi dezamăgiţi nici de disponibilitatea serviciului, problemele apărute fiind rare şi de scurtă durată.

FACILITĂŢI

Protejat de excelentul nucleu antispam Akismet, Wordpress oferă, din păcate, o protecţie mai mică din punctul de vedere al autentificării, doar utilizatorii aceluiaşi serviciu având această posibilitate. Totuşi, pe baza facilităţilor de moderare oferite, controlul asupra comentariilor este bun. Acesta este de altfel unul dintre puţinele aspecte nu tocmai bune, alături de imposibilitatea adăugării unor extensii străine sau a unor teme de interfaţă. Cu toate acestea, panoplia de astfel de teme este destul de mare, existând şi posibilitatea înlocuirii imaginii din antet. Suportul pentru RSS este complet, oferind posibilitatea subscrierii atât pentru articole, cât şi pentru comentarii. O altă adiţie foarte bună este modulul de statistici, acesta furnizând date despre referrers, interogări ale motoarelor de căutare şi topuri ale celor mai citite articole.



Producător: **Google**
Web: **www.blogger.com**
Cost: **gratuit**

Verdict 6.46

Blogger

Achiziţionat în cursul anului 2003 de către Google, Blogger.com este din păcate un serviciu asupra căruia iniţiativa şi spiritul inovator al noilor proprietari nu şi-au pus amprenta. Cele mai neplăcute puncte sunt aspectul cam amatoricesc şi opţiunile şi facilităţile destul de slab sau deloc implementate, făcând din Blooger un serviciu pentru cei cu pretenţii modeste.

ERGONOMIE

Din păcate, trebuie specificat de-a dreptul că Blogger.com este un serviciu cam urât. Chiar dacă acesta oferă posibilitatea alegerii unei teme, varietatea acestora este scăzută iar aspectul cam demodat, doar posibilităţile de editare a culorilor elementelor grafice definite de fişierul CSS mai salvând cât de cât situaţia. Mai mult, navigarea este slabă, de cele mai multe ori fiind necesară apelarea la căsuţa de căutare rapidă, deoarece acest serviciu nu oferă butoane de navigare pentru paginile anterioare.

FACILITĂŢI

Un aspect foarte deranjant pentru cei care utilizează acest serviciu este lipsa categoriilor clasice necesare ordonării conţinutului. În schimb, Blogger furnizează aşa-numitele Labels, care oferă o reoganizare, dar nu reuşesc să suplinească lipsa unor categorii reale. Nici protecţia antispam nu este foarte fiabilă, dezvoltatorii Google încercând să implementeze metode mai fiabile de protecţie. Noţiunea de Trackbacks a fost inexistentă o lungă perioadă, acestea fiind introduse recent sub denumirea de Backlinks, dar funcţionând într-un mod uşor diferit, fiind şi neindexabile de către motoarele de căutare. Cu un suport inexistent pentru XFN şi fără a oferi nici un fel de statistici, Blogger trebuie să se mulţumească cu o notă mică.



Producător: **Microsoft**
Web: **www.spaces.live.com**
Cost: **gratuit**

Verdict 5.75

Live Spaces

Continuator al celebrului MSN Spaces, celebritate nu întotdeauna favorabilă însă, Live Spaces este mai mult decât un simplu blog, fiind de fapt o platformă completă pentru ceea ce este cunoscut sub denumirea de Social Networking. Similar cu la fel de celebrele Yahoo360 sau MySpace, acesta oferă o interfaţă modernă bazată pe AJAX, fiind de altfel singurul produs care a folosit tehnologii de acest tip.

ERGONOMIE

Aspectul Live Spaces este discutabil. Amatorii de simplitate vor aprecia designul aerisit şi sobru, amatorii de culoare suplimentară fiind însă dezamăgiţi de oferta de teme, bogată, dar total neinspirată. Chiar dacă Live Spaces nu este destinat amatorilor de blog profesionişti, totuşi alegerea unor teme destinate parcă preşcolarilor fără discernământ este mai mult decât nefericită. Cu un minim efort totuşi se poate descoperi o interfaţă simplă ale cărei culori pot fi modificate în totalitate. Navigarea este destul de slabă, favorizată totuşi de posibilitatea grupării articolelor pe categorii şi afişării arhivei.

FACILITĂŢI

Live Spaces a ales probabil cea mai nefericită modalitate de protecţie a comentariilor. În afară de un antispam promis, dar neimplementat încă, doar utilizatorii care deţin un nume de utilizator Passport vor putea lăsa un comentariu. Microsoft a ales să nu implementeze Permalinks, ceea ce, combinat cu nucleul AJAX, va compromite posibilitatea indexării conţinutului de căre motoarele de căutare. Trebuie remarcat totuşi că blog-ul va putea fi îmbogăţit cu o serie de appleturi AJAX, care vor afişa ultimele comentarii sau articole, preferinţele muzicale sau alte informaţii inutile de acest gen.



Producător: **SNS**
Web: **www.bloghost.ro**
Cost: **gratuit**

Verdict 8.17

Bloghost

Bazat pe Wordpress MU, versiunea pentru mai mulţi utilizatori a cunoscutului Wordpress, serviciul oferit de SNS sub denumirea Bloghost este printre foarte puţinele servicii autohtone de găzduire a unui blog care nu suferă dramatic la capitolul performanţă şi nu sunt pline de erori. Pentru cei care doresc să se bucure de viteză mare oferită de conexiunile metropolitane autohtone, acesta este probabil serviciul optim.

ERGONOMIE

După cum declară fondatorii chiar pe pagina de intrare, Bloghost a avut un început nefericit, experimentele cu Wordpress clasic şi Typo având un final dezastruos. Cu toate acestea, după migrarea la noua platformă, totul a decurs foarte bine, serviciul fiind acum unul stabil şi fiabil. Deoarece platforma este una practic nealterată, ergonomia serviciului este similară cu cea oferită de Wordpress.com. O altă problemă pe care proprietarii ar trebui să o rezolve este şi supărătorul bug apărut în cadrul procesului de înregistrare, paginile furnizate având un layer prost plasat, care a necesitat mărirea paginii pentru a putea vizualiza şi completa câmpurile obligatorii.

FACILITĂŢI

Bloghost oferă protecţie antispam, aceasta însă prin intermediul unui modul propriu, care nu permite control. Nici statisticile nu sunt mai bine tratate, neexistând un modul integrat, dar oferindu-se un plug-in necesar integrării cu serviciul Google Analytics. Trebuie menţionat că, spre deosebire de ruda mai mare Wordpress.com, acest serviciu permite adăugarea de teme noi, acestea urmând să fie implementate de administratori dacă sunt corespunzătoare din punctul de vedere al calităţii şi compatibilităţii.



Producător: **Six Apart**
Web: **www.livejournal.com**
Cost: **gratuit**

Verdict 5.58

Live Journal

Acesta este unul dintre cele mai vechi servicii de acest tip, lansarea lui având loc în 1999. Între timp, fondatorii au vândut serviciul, o dată cu aceste schimbări introducându-se şi detestatele şi contestatele reclame. Conform statisticilor, în aprilie 2006 serviciul a atins 10 milioane de utilizatori, mulţi dintre aceştia utilizând un cont gratuit.

ERGONOMIE

Live Journal este un serviciu ancorat în trecut, interfaţa acestuia având un deranjant aspect de sfârşit de mileniu 2. Majoritatea zdrobitoare a temelor de interfaţă sunt bazate preponderent pe text, simplitatea fiind singurul aspect pozitiv al acestora. Cu ceva efort însă se vor putea detecta, în noianul de teme, câteva care să aducă un aspect de site al anului 2006. Din fericire, atât navigarea cât şi disponibilitatea sunt bune, din acest punct de vedere reproşurile nefiind prea mari.

FACILITĂŢI

Aceste serviciu nu are încă implementat suport pentru Trackback, noul proprietar Six Apart promiţând însă implementarea acestora într-un viitor apropiat. Şi, pentru a completa lipsa facilităţilor moderne, nu există nici posibilitatea creării unor linkuri care să uşureze indexare de către motoarele de căutare, suportul pentru Permalinks fiind firav. Există o serie de facilităţi interesante, cum ar fi posibilitatea creării unui lanţ de prieteni online, ataşarea unor imagini pentru aceştia şi posibilitatea creării unor galerii de imagini, spaţiul de stocare fiind destul de generos: 1GB. Din nefericire, aceste module sunt insuficiente pentru a salva situaţia, Live Journal trebuind să se mulţumească cu ultimul loc în clasament.



Producător: **Six Apart**
Web: **www.typepad.com**
Cost: **14,95 USD/lună**

Verdict 8.29

TypePad

Serviciu oferit de aceeaşi companie care întreţine acum şi Live Journal, TypePad este un serviciu diametral opus. Având o serie completă de facilităţi, acesta este unul cu adevărat profesional, cei care doresc întreţinerea mai multor blog-uri şi un control deplin al acestora urmând să fie satisfăcuţi de acest serviciu. Singurul aspect negativ este însă preţul; spre deosebire de restul serviciilor gratuite din acest test, TypePad necesită plata a până la 14.95 dolari lunar.

ERGONOMIE

Plata subscripţiei maxime permite practic controlul deplin al aspectului TypePad, utilizatorul având posibilitatea particularizării temelor de interfaţă după gust, preferinţe şi pricepere. Interfaţa este una ergonomică, aspectul bine delimitat şi aerisit al majorităţii temelor de interfaţă rivalizând cu platforma Wordpress.
Un alt atu este cel al disponibilităţii, momentele în care serviciul este indisponibil sau are probleme de performanţă fiind foarte rare.

FACILITĂŢI

După cum este de aşteptat din partea unei platforme profesionale precum TypePad, buchetul de facilităţi este aproape complet. În cadrul acestuia se regăsesc suport pentru fluxuri RSS în format RSS sau ATOM pentru articole, suport XFN şi Trackback, Permalink-uri inteligibile şi multe altele. Moderarea posturilor se face simplu iar crearea şi editarea articolelor sunt facilitate de un editor HTML încoporat suficient de puternic.

Singurul aspect care ar putea fi îmbunătăţit este cel al modulelor gata preparate, denumite Widgets, oferta acestora nefiind foarte mare şi nici măcar întotdeauna utilă.

CUM SĂ-ŢI CONSTRUIEŞTI PROPRIUL BLOG

Chiar dacă sună complicat, popularitatea blog-ului a dus, aproape în mod automat, la apariţia unor platforme nu doar uşor de utilizat, dar şi uşor de implementat. Platforma aleasă pentru exemplificare este una celebră, Wordpress fiind cel mai îndrăgit şi utilizat produs de acest gen.

Mai întâi de toate însă, trebuie amintită problema găzduirii viitorului blog, acesta fiind de altfel şi cel mai problematic aspect al pornirii unui blog prin forţele proprii. O găzduire profesională oferă toate facilităţile pe care şi le-ar dori un utilizator, având însă micul dezavantaj al necesităţii achiziţionării unui plan de găzduire şi al unui domeniu. Soluţiile de găzduire gratuită sunt mai accesibile, însă acestea trebuie alese cu grijă, unele opţiuni blocate ale modulului de interpretare PHP putând duce la funcţionarea defectuoasă sau chiar la imposibilitatea rulării platformei Wordpress. În nici un caz alegerea unui serviciu care oferă suport PHP rulând în Safe Mode nu este o idee bună. Cu toate acestea, o scurtă căutare vă va conduce negreşit către un serviciu gratuit satisfăcător. Avantajele acestei alegeri vor fi vizibile pe parcurs, accesul direct la baza de date sau la fişiere, posibilitatea creării unor copii de siguranţă ale acestora, necesare în cazul dezastrelor sau mutării la o altă adresă, sau posibilitatea adăugării oricărui plug-in oferind o libertate pe care serviciile gata preparate nu sunt capabile să o ofere.

Instalarea Wordpress, declarată chiar în fişierul readme.html ca "faimoasa instalare de 5 minute", este una deosebit de simplă. După extragerea fişierelor din arhiva în care Wordpress 2.0 este distribuit, sunt necesare doar editarea şi redenumirea unui fişier, în cadrul acestuia fiind conţinute numele de utilizator şi parola necesară conectării la baza de date. După plasarea online a fişierelor, doar câteva click-uri vă mai despart de finalizarea instalării şi admirării propriului dumneavoastră blog.

Panoul de administrare, accesibil direct din interfaţa principală, vă va permite schimbarea denumirii blog-ului şi a descrierii acestuia, schimbarea modului în care vizitatorii vor putea comenta articolele scrise, pe baza unui nume de utilizator creat de ei sau doar de dumneavoastră, modalităţile de moderare a acestor comentarii precum şi o sumedenie de alte opţiuni. Bineînţeles, cel mai important, puteţi scrie articolele.

Presentation este probabil primul meniu administrativ pe care proaspătul proprietar de blog îl va accesa, deoarece acesta permite schimbarea temei interfeţei. Alegerea nu este nici pe departe limitată la cele două teme, cam nesărate şi banale, site-ul themes.wordpress.net



oferind câteva mii de astfel de teme, oferind şi posibilitatea căutării lor după schemele de culori, aranjare în pagină sau alte elemente legate de design. În cazul în care nici aceste teme nu satisfac pretenţiile estetice ale utilizatorului, un bagaj minim de cunoştinţe de grafică şi webdesign permite editarea acestora, şi anume schimbarea imaginilor sau modificare culorilor, fontului şi aspectului prin editarea, de cele mai multe ori, a unui singur fişier CSS.

Mult mai interesante şi utile vor deveni, după o perioadă, căutarea şi îmbogăţirea blog-ului personal cu funcţii noi, acestea fiind aduse de plug-in-uri. Banale fişiere PHP, acestea se vor copia în directorul aferent Wordpress şi vor fi activate din meniul administrativ Plugins, unele necesitând şi o simplă configurare ulterioară. În afară de excelentul modul antispam Akismet şi de un modul de back-up pentru baza de date, introduse în distribuţia Wordpress 2.0, facilităţile pot fi extinse după dorinţă. Integrare cu serviciul de statistici Google Analytics prin intermediul modulului omonim, crearea unor statistici private cu ajutorul Stattraq, deschiderea link-urilor externe într-o fereastră nouă cu Zap_NewWindows, corectarea lexicală cu ajutorul Ajax Spell Checker sunt doar unele dintre facilităţile utile care pot fi introduse în câteva minute şi care pot îmbunătăţi substanţial funcţionalitatea de bază.

Însă, dincolo de aceste detalii mai mult sau mai puţin tehnice, cum veţi scrie, ce veţi scrie şi mai ales de ce veţi scrie reprezintă deja o cu totul altă poveste...

	Wordpress	TypePad	Bloghost	Blogger	Live Spaces	Live Journal
	WordPress	TypePad	BLOGHOST.RO	Blogger	Windows Live Spaces	LiveJournal
Producător	Automattic	Six Apart	SNS	Google	Microsoft	Six Apart
Cost	Gratuit	14.95 USD/lună	Gratuit	Gratuit	Gratuit	Gratuit
Adresă Web	www.wordpress.com	www.typepad.com	www.bloghost.ro	www.blogger.com	www.spaces.live.com	www.livejournal.com
Ergonomie						
Aspect	9	8	9	7	6	6
Disponibilitate	9	9	9	8	8	9
Navigare	9	9	9	5	7	7
Funcţionalitate						
Antispam	9	8	4	8	4	3
Autentificare utilizatori	8	9	8	8	4	9
Categorii	9	9	9	5	8	5
Editor HTML	9	9	9	9	8	7
Moderare	9	9	9	9	3	6
Permalinks	9	9	9	8	0	4
RSS	9	7	9	9	5	5
Statistici	9	0	3	0	4	0
Suport extensii	6	6	0	6	4	0
Suport teme	7	9	8	8	6	7
Trackback	10	10	10	5	8	0
XFN	10	10	10	0	0	0
Notă						
Ergonomie	9	8,67	9	6.67	7	7.33
Funcţionalitate	8.67	7.92	7.33	6.25	4.5	3.83
Verdict	**8.83**	**8.29**	**8.17**	**6.46**	**5.75**	**5.58**

Utilitar birou

Business Pro Curs Valutar 1.0



Aplicaţiile produse în România sunt o raritate în cadrul acestei rubrici, producătorii autohtoni părând ocupaţi cu dezvoltarea unor produse comerciale şi uitând de promovarea pe care aceste utilitare gratuite o pot face fără prea mult efort.

SIMPLITATE EXTREMĂ

Business Pro Curs Valutar este o aplicaţie deosebit de simplă, care este concepută cu un singur scop: oferirea rapidă şi exactă a cursurilor valutelor importante, precum şi a monedelor mai des întâlnite în România. Actualizarea se face automat, o dată la cinci minute, putându-se forţa conectarea la serverul companiei în cazul apariţiei unor probleme ale conexiunii la Internet sau al utilizării unei conexiuni nepermanente. Fereastra principală, şi unica de altfel, oferă cursurile a 11 valute importante, precum şi pe cel al gramului de aur (XAU). Conversia la o altă monedă străină sau în lei se face automat prin alegerea celor două valute din două liste de tip drop-down, în cazul utilizării monedei naţionale existând şi posibilitatea calculării valorii taxei pe valoare adăugată. Pentru cei care doresc în permanenţă o informare a cursurilor de bază USD şi EUR, aplicaţia afişează în Tray valorile aferente acestora.

MICILE PROBLEME

Cu excepţia alocării excesive a memoriei, inerentă unei aplicaţii care foloseşte plaforma .Net, aplicaţia are mici probleme de design. Cea mai deranjantă este imposibilitatea afişării valorii monetare cu TVA şi fără TVA concomitent, necesitând calcularea acestei valori manual. Deşi lista cotaţiilor cursurilor monedelor principale este afişată în permanenţă, aceste monede nu se pot selecta direct cu ajutorul mouse-ului, deşi aparent aceste valori sunt selectabile.

Contact	
Producător	Business Pro
Web	www.businesspro.ro
Detalii	
Versiune	1.0
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală
+ interfaţă simplă
+ actualizare automată
+ afişare în Tray
- consum resurse

Verdict
★ ★ ★ ★ ☆

Securitate

Windows Defender 1.1



Achiziţionat în cursul anului 2004 de la compania Giant, produsul acesteia Antipsyware s-a transformat în Windows Defender, aflându-se de atunci într-un prelungit stadiu beta.

PROTECŢIE MEDIOCRĂ

Windows Defender a avut în cadrul testelor consacrate cea mai bună rată de detecţie încă din timpurile când se afla sub umbrela Giant. Din nefericire, odată ajunsă în posesia companiei Microsoft, produsul a stagnat, fiind ajuns din urmă şi depăşit de alte produse. Rata de detecţie de 52% indică un produs din gama medie, optimizat mai degrabă pentru detecţie decât pentru curăţare, operaţiune care a avut ca rezultat un mediocru 28%. Un aspect neplăcut al actualizării produsului este utilizarea serviciului Automatic Update din Windows, serviciu care este uneori oprit de utilizatori, astfel nepermiţându-se în acest caz actualizarea rapidă.

OPŢIUNI SUPLIMENTARE

Pe lângă motorul efectiv de scanare în timp real a fişierelor, Windows Defender oferă, ascunsă sub o interfaţă nu tocmai ergonomică, dar plăcută vizual, şi alte opţiuni de protecţie. Astfel, se pot monitoriza aplicaţiile care încearcă să se instaleze ca drivere de sistem, o măsură de protecţie împotriva ameninţărilor de tip rootkit, se pot supraveghea sectoarele critice ale sistemului de operare şi ale browser-ului Internet Explorer şi monitoriza configuraţia generală a sistemului. Utilizatorii care doresc să participe la mărirea eficienţei aplicaţiei se pot înscrie în reţeaua Microsoft SpyNet. Aplicaţia instalează un icon în Control Panel, acesta furnizând accesul la informaţii privind aplicaţiile care rulează în mod curent, cele care se încarcă la boot, precum şi detalii despre conexiunile active de reţea.

Contact	
Producător	Microsoft
Web	www.microsoft.com
Detalii	
Versiune	1.1
Sistem	Windows 2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală
+ viteză bună a scanării
+ protecţie zone critice
- detecţie mediocră
- resurse consumate

Verdict
★ ★ ★ ★ ☆

Utilitar reţea

WinTC 0.2.9



Indiferent de lăţimea de bandă din ce în ce mai mare disponibilă utilizatorilor finali, întotdeauna vor exista momente în care conexiunea este gâtuită de trafic, calitatea ei scăzând sub limitele acceptabilului. Pentru evitarea acestor probleme, WinTC este o soluţie binevenită.

MIC ŞI PUTERNIC

WinTC, o aplicaţie aflată încă în plină dezvoltare, este produs de un dezvoltator software japonez. Necesitând instalarea driver-ului QoS Packet Scheduler, disponibil pentru sistemele de operare Windows XP şi Windows 2003 în mod nativ şi separat pentru Windows 2000, acesta permite controlul benzii alocate aplicaţiilor şi prioritizarea pachetelor în funcţie de sursa şi destinaţia acestora. Singura problemă a aplicaţiei este controlul parţial, acesta fiind aplicabil doar traficului care este generat de calculatorul pe care este instalat. Pentru acesta, se pot stabili reguli care să aloce priorităţile, ele putând fi incluse în fluxurile ce asigură limitarea de bandă, existând posibilitatea diferenţierii pe baza adreselor de IP de destinaţie şi a porturilor, atât în funcţie de sursă, cât şi de destinaţie.

O APLICAŢIE DIFICILĂ

Instalabil ca serviciu de Windows, WinTC este o aplicaţie destul de dificil de configurat. Lipsa unei interfeţe grafice necesită editarea directă a fişierului de configurare încărcat la fiecare pornire, regulile pe baza cărora aplicaţia va efectua controlul şi limitările fiind şi ele destul de complexe. Acestea au însă o logică simplă, permiţând şi excluziuni, şi incluziuni avansate, în caz că devin necesare. Dar, odată terminate, acestea asigură confortul mult dorit, eliminând gâtuirile care pot fi foarte deranjante pentru utilizatorii de jocuri online.

Contact	
Producător	M.A. Kataoka
Web	hp.vector.co.jp/authors/VA027031
Detalii	
Versiune	0.2.9
Sistem	Windows 2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală
+ eficienţă a alocării
+ stabilitate
- control doar pentru upload
- dificultate a configurării

Verdict
★ ★ ★ ★ ☆



TIPS&TRICKS

TRUCURI PENTRU TOŢI

Dacă vreţi să aflaţi cum vă puteţi proteja corespondenţa electronică prin codificarea e-mail-urilor sau cum să evitaţi consumul exagerat de memorie RAM al lui Firefox, acesta este articolul pe care trebuie să-l citiţi.

RSS PE TELEFON, PRIN BROWSER

Dacă sunteţi interesaţi să primiţi fluxuri RSS direct pe telefon precum subsemnatul, atunci vă meritaţi eticheta de împătimiţi ai IT&C-ului. Nu voi mai insista pe avantajele pe care tehnologia RSS le aduce, însă voi scoate în evidenţă că aceasta se dovedeşte cu atât mai utilă pe telefon cu cât nu aveţi acces la un calculator conectat la Internet. Bineînţeles că este necesar ca telefonul în cauză să fie configurat pentru acces Internet şi să ofere suport WAP 2.0. Metoda pe care o avem în vedere se constituie ca o alternativă la diversele aplicaţii Java pentru telefoanele mobile, care facilitează recepţionarea fluxurilor RSS. Acestea oferă un număr limitat de funcţii, ceea ce le reduce din utilitate.

Tiggdo este un serviciu online care permite crearea unei pagini Web personalizate precum My Yahoo! ori MSN. În cadrul paginii respective pot fi incluse, pe lângă fluxuri RSS diverse, alte informaţii, cum ar fi hărţi locale, însemnări sau prognoza meteo. Deosebirea majoră dintre paginile personalizate prin intermediul acestui serviciu şi cele oferite de portalurile sus-amintite rezidă în faptul că aceste pagini sunt optimizate pentru ecranele telefoanelor mobile. Asta înseamnă, pe lângă dimensiunea redusă a paginilor, o comprimare a informaţiilor transferate care se concretizează într-un trafic redus şi o factură mai puţin astronomică.

Pentru aceasta trebuie să intraţi pe site-ul www.tiggdo.com şi să vă creaţi un cont. Odată creat contul, va trebui să selectaţi informaţiile pe care care vreţi să le includeţi în pagina respectivă. Referitor la fluxurile RSS trebuie spus că adăugarea acestora se poate face fie prin introducerea fiecărei adrese în parte, fie prin importarea unui fişier de tip OPML, standard pentru importul/exportul fluxurilor RSS. Pentru accesarea paginii proaspăt configurate de pe telefon, în browser-ul terminalului va fi introdusă adresa wap.tiggdo.com, iar pentru logare se vor folosi numele şi parola alese la crearea contului pe site-ul Tiggdo.



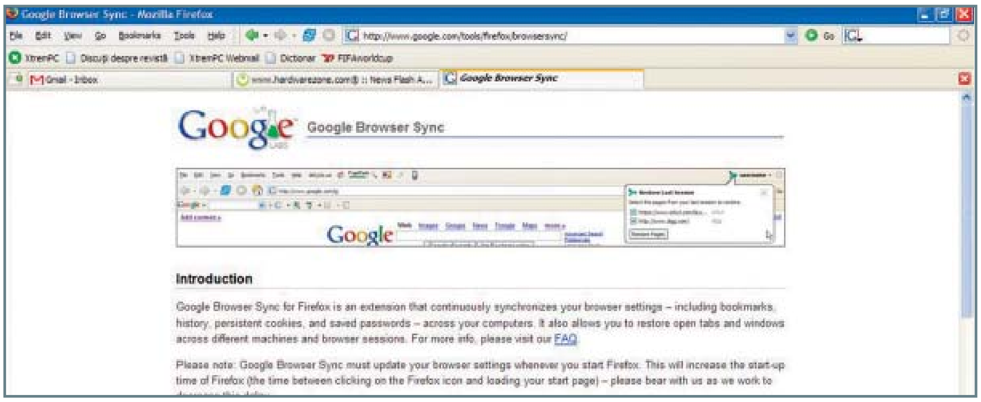
Pe de altă parte, dacă fluxurile RSS nu vă atrag când vine vorba de telefon, puteţi încerca alte site-uri create special pentru telefonul mobil cu ajutorul, bineînţeles, al lui Google, care dispune de o versiune ce indexează tocmai site-urile pentru telefoane mobile. Aflat, aşa cum era de aşteptat, în stadiul beta, Google Mobile poate fi accesat la adresa http://www.google.com/xhtml.

DOUĂ BROWSERE CA UNUL, PRIN SINCRONIZARE COMPLETĂ

Despre sincronizarea listei de site-uri favorite am mai vorbit într-unul din numerele precedente. Foxmarks este extensia care le permite adepţilor Firefox să aibă aceleaşi liste de bookmarks pe două calculatoare prin sincronizarea acestora. Însă un browser include mult mai multe elemente care ar simplifica navigarea utilizatorului în cazul în care ar fi aceleaşi pe două calculatoare diferite, de exemplu calculatorul de acasă şi cel de la serviciu. În acest scop vă supunem atenţiei o extensie pentru Firefox lansată recent de Google. Google Browser Sync continuă treaba începută de Foxmarks, care sincronizează lista site-urilor favorite şi introduce în ecuaţie şi elemente noi precum cache-ul, datele folosite pentru logarea pe diverse site-uri, cookie-urile şi chiar tab-urile deschise. Toate elementele de mai sus vor fi

sincronizate pe două calculatoare unde este instalat Firefox împreună cu această extensie, cu condiția ca utilizatorul să dețină un cont Google. Celor care au deja instalată extensia Foxmarks, Google Browser Sync le va sugera dezactivarea acesteia chiar de la început. Încercând să minimizeze impactul inevitabilelor îngrijorări legate de încălcarea intimității, Google oferă posibilitatea criptării acestor informații.

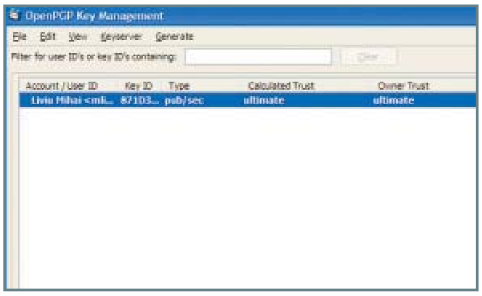
Punctul slab al acestei extensii este momentul ales pentru sincronizare. Google Browser Sync realizează sincronizarea în momentul deschiderii browser-ului, ceea ce duce la creșterea timpului de încărcare a acestuia. Ar fi fost de preferat o sincronizare progresivă, în background, pe parcursul navigării, cum este cazul în Foxmarks. Cu toate acestea, Google Browser Sync se poate dovedi o extensie extrem de utilă acelora pentru care este important să aibă aceleași informații în browserele de pe calculatoarele la care au acces.

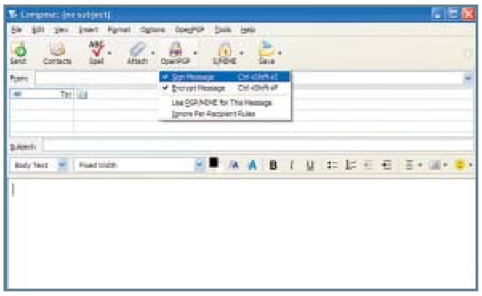


CODIFICAREA E-MAIL-URILOR

Chiar dacă nu sunteți o persoană importantă a cărei corespondență electronică să prezinte interes pentru hackeri sau diverse servicii de spionaj, probabil că unele persoane cu oarecare cunoștințe avansate ar fi totuși curioase să vă citească e-mail-urile. În acest caz, îi puteți descuraja prin criptarea mesajelor electronice cu ajutorul unui program precum PGP (Pretty Good Privacy), care poate fi descărcat de la adresa ftp://ftp.gnupg.org/gcrypt/binary/gnupg-w32cli-1.4.3.exe. Principiul de funcționare al codificării mesajelor electronice folosit de PGP este relativ simplu. Pentru fiecare adresă de e-mail utilizatorul va avea la dispoziție două chei pe baza cărora se vor realiza codificarea, respectiv decodificarea mesajelor. O cheie este privată, nefiind cunoscută de altcineva în afara posesorului și fiind folosită doar de el pentru criptarea/decriptarea mesajelor, iar cealaltă este publică și le permite celorlalți să decodifice mesajele primite de la utilizatorul cu pricina. De aici reiese și condiția primordială a folosirii acestui tip de codificare, și anume ca toți interlocutorii să aibă instalat PGP.

Primii pași sunt descărcarea de la adresa specificată și instalarea programului. Vom exemplifica utilizarea acestei tehnologii în cadrul clientului de e-mail al celor de la Mozilla, Thunderbird. Pentru integrarea suportului oferit de PGP este necesară instalarea unei extensii. Denumită Enigmail, aceasta poate fi descărcată de la adresa http://enigmail.mozdev.org/download.html și instalată în Thunderbird. Înainte de a putea codifica mesajele, trebuie configurată extensia proaspăt instalată, iar primul pas în acest sens este specificarea căii spre executabilul aplicației PGP. Operațiunea în sine nu ridică niciun fel de probleme, iar calea spre executabil este, în mod normal, C:/Program Files/GNU/GnuPG/gpg.exe. Din acest moment, Thunderbird dispune de un nou meniu, intitulat OpenPGP. Ultimul pas este generarea perechii de chei private și publice. Pentru aceasta, din noul meniu trebuie aleasă comanda Key Management. În fereastra deschisă se va selecta comanda New Key Pair din meniul Generate. Aici se alege contul de e-mail pentru care se va face criptarea și se vor specifica o parolă și o perioadă de valabilitate a cheilor generate. Opțional se mai pot specifica dimensiunea și tipul cheilor. Ultimul pas este apăsarea butonului Generate Key. Procesul de generare a cheilor poate dura până la câteva minute. La finalul procesului, utilizatorului îi este prezentată posibilitatea creării unui așa-numit certificat de revocare. Crearea acestuia este recomandată, deoarece are rolul de a invalida cheile generate în cazul în care cheia privată este compromisă. Certificatul de revocare trebuie salvat într-un director pentru a fi folosit în cazul nefericit al compromiterii cheii private.





Mesajele trimise de pe contul ales nu vor fi codificate în mod implicit. Pentru a opta pentru codificarea acestora, este necesar un singur click pe cheița din colțul dreapta jos al ferestrei de compunere a mesajelor. Dacă acest simbol este colorat în verde, înseamnă că mesajul în curs de compunere ve fi codificat.

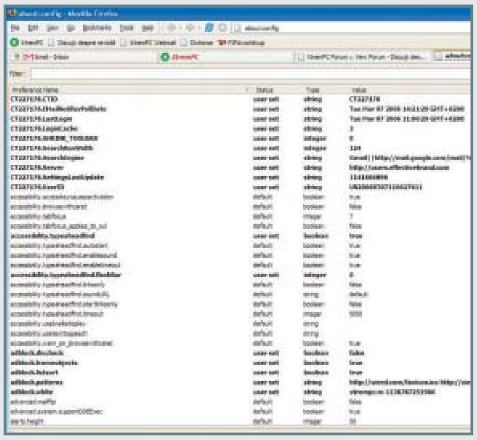
Codificarea e-mail-urilor nu garantează protejarea informațiilor sută la sută. Există întotdeauna riscul spargerii protecției. Însă cu siguranță va descuraja mulți curioși.

Liviu Mihai
liviu.mihai@xtrempc.ro

Evitați consumul exagerat de memorie RAM în Firefox!

Nimic nu este perfect. Nici măcar Firefox. Una dintre cele mai supărătoare probleme ale browser-ului celor de la Mozilla o reprezintă consumul ridicat de memorie RAM și, mai ales, așa-numitul Memory Leak. Acest fenomen duce la ocuparea unei cantități nejustificate de memorie RAM de către Firefox în unele situații. Deși de-a lungul timpului utilizatorii din toată lumea au încercat să găsească o rezolvare individuală a acestei probleme, nicio soluție nu s-a dovedit destul de eficientă. Însă cea pe care o avem în vedere în cadrul acestui articol este cu adevărat o soluție eficientă de reducere a consumului de memorie RAM. În acest scop este necesară editarea unor parametri ascunși din Firefox. Se va tasta sintaxa about:config în Adress Bar. În fereastra deschisă se va da click dreapta, iar din meniul contextual afișat se va alege comanda New/Boolean. În căsuța care se va deschide se tastează comanda config.trim_on_minimize urmată de Enter. Este necesară, bineînțeles, restartarea browser-ului.

Această modificare duce la scăderea consumului de memorie RAM la doar 2-3MB când Firefox este minimizat și totodată reduce consumul general al browser-ului. Prin intermediul acestui truc, tot ce ține de Firefox de la cache la extensii se transferă din memoria RAM pe harddisk. Deși viteza harddisk-ului este mult inferioară, acest lucru nu duce la o degradare a performanțelor lui Firefox.



Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail: galerii@xtrempc.ro sau prin poștă la: XtremPC, Splaiul Unirii 74, București 4. Imaginile trimise trebuie însoțite de o captură de ecran cu programul în care au fost realizate. În cazul unui program de grafică 3D, toate patru viewporturile trebuie să fie vizibile, afișând diferite perspective reprezentative ale scenei, atât wireframe, cât și shaded. Pentru imagini 2D sau 3D realizate în programe mai puțin standard, va fi necesară cel puțin o captură de ecran de pe parcursul procesului de creație, full screen, afișând întregul mediu de lucru și elementele imaginii realizate.

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale





Adrian Băluță
a_baluta@yahoo.com

"Vă trimit cinci imagini 2D și 3D ca să compensez cumva lipsa mea din galerie atât timp. «Ready to Fly» a apărut în 3D creative magazine în top 10 best works from around the world, «By the Sea» va apărea în SciFimagazine, «Clouse encounter» a fost un experiment față de crearea în 3D a imagini cât mai realiste, și «After the Rain» și «Future City» sunt primele încercări de matte painting. "By the sea", "After the Rain" și «Future City» sunt făcute în Photoshop, iar «Ready to Fly» și «Clouse encounters» sunt 3D în Maya."

O serie de lucrări excelente, așa cum ne-am dori să primim mai des, care au concepte interesante și sunt și realizate foarte bine din punct de vedere tehnic. "After the Rain" ni s-a părut cea mai atmosferică, dar și la celelalte îmbinarea dintre fotografie/matte painting și obiecte 3D este foarte atractivă.







Florin Sebastian
s_e_b_i2@yahoo.com

"Mașina a fost realizată timp de o lună în 3D Studio Max 8 cu polimodelling, randată în Mental Ray, cu HDRI. Este un Concept McLaren F1. Retușuri și alte mici modificări în Photoshop."

O replică de mașină realizată cu suficientă atenție la detalii și cu curbe precise. Am apreciat și faptul că a fost integrată într-un decor, chiar unul care sugerează viteza.





Andrei Goea
virusg_a_g@yahoo.com

"Vă trimit cea mai recentă lucrare, ce-i drept un pic grăbită (2 zile de lucru cam 4 ore pe zi) dar nu cred că puteam să-i mai fac multe oricât aș mai fi lucrat. Am urmărit să obțin o scenă simplă dar cu ceva «semnificație» și sper că am reușit. Un prieten de-al meu a zis că omul era prea departe, dar așa l-am vrut eu, deci aici e chestie de gust, nu de realizare tehnică. De altfel scena a ieșit cam 95% ce aveam eu în cap deci sper să fie bine. Are aproximativ 200.000 poly și e destul de păcat că perspectiva aleasă nu este chiar cea mai fericită, dar din nou, este ce aveam în cap și o serie de alți factori m-au determinat să o las așa. Știu că omul este gri-albastrui și așa l-am și vrut (cam cum erau «oracolii» ăia din minority report). Timp de randare cam 50 de min... "

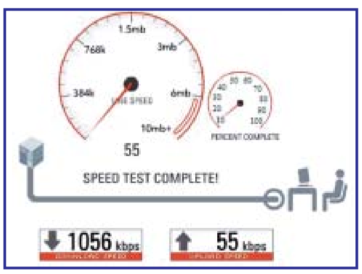
O imagine abstractă, minimalistă, dar interesantă, eventual potrivită ca wallpaper.

VODAFONE CONNECT 3G BROADBAND

BROADBAND DE BUZUNAR

High-Speed Downlink Packet Access, sau HSDPA, aşa cum este cunoscut, e o tehnologie 3.5G care înlătură o parte din barierele de viteză ale tehnologiilor 3G uzuale, oferind o viteză teoretică de până la 1.8Mbps. Acest salt se datorează utilizării unui canal partajat de transmitere a datelor numit HS-DSCH, aceasta fiind de altfel şi principala diferenţă faţă de deja vechiul W-CDMA (3G).

Prezentat în cadrul CERF 2006, serviciul HSDPA a intrat în funcţiune începând cu 5 octombrie, pachetul Vodafone purtând denumirea Mobile Connect 3G Broadband. Faţă de vechea ofertă 3G, noul pachet oferă un alt adaptor de reţea, acesta fiind fabricat de cunoscuta companie chineză Huawei. Din fericire, modelul Huawei E620 oferă un suport software mai bun, cea mai utilă facilitate fiind



instalarea unor drivere care permit afişarea adaptorului ca modem dial-up în panoul conexiunilor de reţea din Windows, ceea ce permite evitarea utilizării interfeţei de conectare Vodafone.

Restul pachetului software cuprinde CD-ul de instalare a aplicaţiei Vodafone Mobile Connect, un scurt ghid de utilizare a cardului HSDPA şi un manual ceva mai consistent al serviciului Vodafone. Instalarea suitei software s-a făcut fără probleme, driverele şi aplicaţia efectivă instalându-se în mai puţin de 5 minute, incluzând aici şi etern necesara restartare a sistemului de operare. Singurele detalii cerute sunt limba utilizată şi ţara în care se vor folosi serviciile Vodafone, precum şi preferinţele de utilizare a reţelei 3G sau GPRS, cu prioritate pentru una dintre ele sau limitată strict. Aplicaţia este una simplă, permiţând accesul la aplicaţiile destinate mesageriei electronice, navigării şi oferind un modul pentru transmiterea şi recepţionarea mesajelor de tip SMS. Suplimentar sunt oferite informaţii despre rata de transfer curentă şi cantitatea totală de date vehiculată.



În cadrul testelor de bandă, cardul 3G Broadband s-a comportat foarte bine. Un test de viteză simplu a indicat o rată de transfer de download de 1056Kbps, în timp ce transferul de date prin intermediul protocolului BitTorrent a urcat până la 1280Kbps. Tinând cont că viteza maximă declarată de către compania Vodafone este de 1.4Mbps, performanţele sunt foarte bune. Singura faţetă neplăcută este viteza mică de upload, tehnologia HSDPA nedispunând aici de aceeaşi lăţime de bandă ca în cazul canalului de download. Calitatea conexiunii a fost bună, în condiţii de trafic zero neexistând pachete pierdute, iar latenţa a avut o medie de 130 milisecunde.

HSDPA nu este o tehnologie ieftină şi nici nu va fi prea curând, costurile implementării unei reţele 3G fiind foarte mari pentru orice operator de telefonie mobilă. În consecinţă, vitezele broadband mobile sunt destinate celor care au cu adevărat nevoie de astfel de servicii. Planurile tarifare sunt variate, costurile acestora evoluând între 10 şi 35 USD pe lună, în ultimul caz oferindu-se un trafic lunar de 1GB. Acoperirea oferită de Vodafone pentru conectarea HSDPA se rezumă deocamdată la aria oraşului Bucureşti, extinderea acesteia urmând să se facă treptat şi în alte oraşe mari ale ţării.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro

CÂŞTIGĂTORII CONCURSULUI DIN XTREMPC 81 SUNT:
Mario Lazăr (BitDefender Internet Security)
Razvan Dima (BitDefender Antivirus Plus
Alexandru Prodan (BitDefender Antivirus)



SPV M5000
APROAPE LAPTOP

Chiar dacă la prima vedere poate părea încă un PDA phone obişnuit, terminalul SPV M5000 al celor de la Orange îi rezervă utilizatorului suficiente surprize şi facilităţi pentru a deveni un asistent digital nelipsit.

SPV C500 A FOST PRIMUL SMARTPHONE prezentat în XtremPC, fiind cel care a inaugurat această rubrică. Vă spuneam atunci povestea complicată a brandării telefoanelor inteligente HTC. Multe dintre telefoanele produse de HTC sunt adoptate de importanţi furnizori de servicii GSM şi ajung să fie comercializate exclusiv de către acestea sub diverse denumiri. Acesta este şi cazul lui HTC Universal, care este cunoscut ca Orange SPV M5000, T-Mobile MDA Pro şi O2 XDA Exec. Am testat mai multe dispozitive care aveau la bază produse HTC, iar SPV M5000 se încadrează perfect în linia clasică HTC. Spre deosebire de multe alte PDA-uri şi telefoane inteligente prezente pe piaţă la ora actuală, cele fabricate de Q-tek sunt normale. Normale în sensul că nu au acel ceva ce le face să pară ciudate sau mult prea futuriste şi să sperie utilizatorii care în majoritate preferă dispozitive cu un design elegant, dar cât mai aproape de normal. SPV M5000 dispune de un design simplu şi în acelaşi timp elegant, fără să apeleze la elemente care să-i complice filosofia.

CU GREUTATE

La cele aproape 300g pe care le cântăreşte, SPV M5000 este într-adevăr un dispozitiv greu. Însă greutatea fizică este însoţită de greutatea figurativă pe care funcţionalitatea unui asemenea dispozitiv o poate aduce. Am nedreptăţi terminalul celor de la Orange dacă l-am numi smartphone, deoarece atât dimensiunile şi modul de construcţie, cât şi software-ul avut la bază ne obligă să-l încadrăm în categoria Pocket PDA phone.

PDA SAU TELEFON

Ajungem din nou la clasica întrebare în cazul unui PDA phone. Ce este mai mult, PDA sau telefon? În cazul altor modele era relativ dificil de realizat această încadrare din cauza silinţei pe care producătorul şi-o dădea în căutarea compromisului între un telefon şi un PDA. Majoritatea producătorilor încearcă din răsputeri să ofere un dispozitiv cât mai mic pentru a avantaja funcţia de telefon, dar în acelaşi timp să ofere şi facilităţi de PDA. Dezavantajele în această situaţie sunt multiple, cele mai importante fiind dimensiunile reduse ale ecranului şi tastaturii. Nu este şi cazul lui SPV M5000, care dintre cele două funcţionalităţi o alege fără regrete pe cea de PDA. Modul de construcţie îl face perfect din toate punctele de vedere pentru a fi folosit ca PDA. Toate elementele componente, de la ecran la tastatură, favorizează funcţia de Personal Digital Assistant. Cea de telefon, pe de altă parte, este mai mult o facilitate adiţională, care poate fi folosită într-un număr restrâns de situaţii. Şi asta deoarece nu toţi ne simţim în largul nostru când vorbim la un dispozitiv ce are 81mm lăţime, 128mm înălţime şi 285g.

TASTATURĂ DE NOTA 10

Unul dintre atuurile lui SPV M5000 este cu siguranţă tastatura. Fiind full QWERTY, compunerea a orice înseamnă text, de la documente la SMS-uri sau e-mail-uri, este deosebit de uşoară, iar viteza de tastare are mult de câştigat din acest punct de vedere. Practic, fără să realizez că am de-a face cu o





tastatură care respectă modul de aranjare a tastelor de la calculator, pe la jumătatea primului e-mail mi-am dat seama că în numai o jumătate de minut am scris cinci rânduri. Nu doar literele alfabetului respectă orânduirea tastaturii de PC, ci şi cifrele şi tastele speciale: Enter, Shift, Backspace, Caps Look, Tab, tastele direcţionale sau Space Bar. Utilizatorii de laptopuri se vor simţi în largul lor folosind tasta Fn. SPV M5000 dispune de una dintre puţinele tastaturi care nu necesită sub nicio formă timp de acomodare. Folosirea acesteia este atât de uşoară încât facilităţile de scriere ale sistemului de operare Windows Mobile de care SPV M5000 beneficiază devin redundante.

Dar nimic nu atinge perfecţiunea, şi tastatura acestui terminal având un mic neajuns. Este vorba de plasarea tastei Internet Explorer, care facilitează deschiderea browser-ului Microsoft, în imediata apropiere a Space Bar-ului. Space Bar-ul nu este tocmai lung, iar scrierea rapidă duce la apăsarea accidentală a tastei Internet Explorer. Iar deschiderea browser-ului nu este tocmai cel mai plăcut mod de întrerupere a compunerii unui document.

CU MAI MULTE FEŢE

Fiind un dispozitiv de tip clamshell, similar laptopurilor, SPV M5000 va fi folosit în poziţia normală, când este necesară folosirea tastaturii. În restul situaţiilor, ecranul de tip touch screen cu rezoluţie de 640x480 poate fi rotit la 180 de grade pentru a ajunge deasupra tastaturii şi a fi utilizat cu ajutorul Styluss-ului. Chiar şi cu ecranul în această poziţie pot fi compuse documente sau mesaje prin intermediul facilităţilor de scriere oferite de sistemul de operare. Orientarea interfeţei grafice se va modifica în funcţie de poziţia ecranului, aliniindu-se automat pe verticală sau orizontală. Cu ecranul rotit la 180 de grade, interfaţa poate fi folosită în ambele moduri, motiv pentru care funcţia de rotire manuală a acesteia se dovedeşte utilă. Butonul de pornire/oprire a dispozitivului are şi rolul de aprindere, respectiv stingere a ecranului dacă este apăsat scurt. Deşi bateria este suficient de puternică, de 1620mAh, conservarea acesteia prin stingerea ecranului este întotdeauna o idee bună. Din acelaşi punct de vedere este de apreciat prinderea/stingerea automată a ecranului în momentul ridicării, respectiv închiderii acestuia.

VITEZĂ, CONECTIVITATE ŞI ACCESORII

Adepţii Internetului la purtător se pot bucura de suportul 3G al lui SPV M5000. Fie că este vorba doar de navigare Web, de e-mail, Instant Messaging sau RSS, conexiunea 3G, în zonele în care există semnal, îşi dovedeşte utilitatea, mai ales ţinând cont că terminalul include conectare WiFi.

Pentru a profita pe deplin de avantajele oferite de viteza 3G, SPV M5000 dispune de două camere foto. Ca majoritatea dispozitivelor de acest tip, facilităţile foto sunt reduse. Camera exterioară este de doar 1.3MP, iar calitatea fotografiilor şi filmelor realizate este una modestă. Cea de-a doua cameră este dedicată exclusiv convorbirilor video, fiind de rezoluţie mică.

Dacă cei 128MB ai memoriei interne nu se dovedesc suficienţi, instalarea unui card SD va rezolva această problemă. Deşi dispune de un procesor Intel PXA270 cu o frecvenţă de 520Mhz şi de 64MB memorie, SPV M5000 se dovedeşte lent în anumite cazuri, în special în momentul revenirii la meniul Today, pentru tema Orange.

APLICAŢII PENTRU WINDOW MOBILE 5.0

Mai devreme sau mai târziu utilizatorul simte nevoia de a personaliza interfaţa şi a îmbunătăţi funcţionalitatea sistemului de operare. Acest aspect este valabil şi pentru telefoanele inteligente ce au la bază Window Mobile. Spb Pocket Plus este un program care adaugă şi modifică diverse elemente ale meniului Today, prin intermediul plug-in-urilor. Astfel, în cadrul meniului Today pot fi adăugate informaţii legate de nivelul de încărcare a bateriei, spaţiul disponibil sau temperatura, alături de shortcut-uri pentru diverse aplicaţii. Elementele alese pot fi împărţite pe tab-uri, în funcţie de caracteristicile comune. De exemplu, poate fi creat un tab pentru aplicaţiile office, unul pentru cele care se conectează la Internet şi altul pentru plug-in-urile informaţionale.



Adepţii mesageriei instantanee, care nu se pot lipsi de aceasta nici când nu sunt în faţa calculatorului, pot apela la IM+. Acesta permite conectarea la cele mai importante reţele de Instant Messaging: MSN, Yahoo, ICQ, AOL, GoogleTalk. Printre facilităţile acestui program se numără salvarea convorbirilor, configurarea statusului, suportul pentru emoticoane. Deosebit de util se dovedeşte plug-in-ul pentru meniul Today, care va afişa reţelele la care s-a realizat conectarea, numărul utilizatorilor online per reţea, precum şi mesajele recepţionate şi necitite.

Una dintre cele mai utile funcţii ale sistemului Windows Mobile este afişarea în cadrul meniului Today a sarcinilor şi întâlnirilor configurate în aplicaţiile corespunzătoare (Tasks respectiv Calendar). Însă această funcţie oferă un grad redus de configurabilitate şi în plus nu afişează decât un număr limitat de înregistrări. Spb Diary este un utilitar care aduce îmbunătăţiri tocmai în acest sens. Împărţind înregistrările pe tab-uri, acesta reuşeşte să afişeze în cadrul meniului Today un număr foarte mare de sarcini, însemnări, mesaje primite sau întâlniri.

Deşi nu este tocmai confortabil ca telefon, sunt puţine aspecte pe care i le putem reproşa lui SPV M5000 pe partea de PDA. Este un dispozitiv extrem de util şi de ergonomic oricând este nevoie de el.

Liviu Mihai
liviu.mihai@xtrempc.ro

CARACTERISTICI TEHNICE

Dimensiuni:	81x128x25mm
Greutate:	285
Ecran:	TFT touchscreen, 640x480
Baterie:	Li-Ion 1620mAh
Procesor:	Intel PXA270, 520Mhz
Memorie RAM:	64MB
Memorie Flash:	128MB (expandabilă card SD)
Sistem de operare:	Windows Mobile 5.0
Conectivitate:	USB, IrDA, Bluetooth, WiFi, 3G, GPRS

jocuri



Anda Drăgnuţă anda.dragnuta@xtrempc.ro

Nebunia Sony PlayStation 3

Sau ce face consola din omul care vrea cu orice preţ să o deţină

Lansarea Sony PS 3 deja nu mai este o noutate în momentul în care citiţi acest material. Şi, mai mult ca sigur, pentru că abia în martie va avea parte şi Europa de sistemul-minune, cifrăraia nu prea prezintă interes. Mă gândisem la un material statistic, cu analize şi predicţii... dar evenimentele lansării propriu-zise mi-au întors ideea. Atâta aşteptare i-a făcut probabil pe unii din oameni normali nişte disperaţi după o cutie de plastic cu fier şi fire în ea, eventual însoţită de alte cutii de plastic cu jocuri în ele. Ce mai contează că toată afacerea costă 600$ în SUA, iar cozile numărau sute de oameni cu cel puţin 24 de ore înainte de lansarea oficială.

Dar cozile sunt deja banale. Corturi, scaune, oameni înfofoliţi, scandaluri, isterii şi nelipsiţii profitori. De exemplu, un dentist din Georgia a decis că are nevoie de 15 console pentru a le face cadou rudelor, astfel că a angajat 60 de oameni să facă cu rândul la coadă pentru a-şi îndeplini dezideratul. Tentativa a eşuat, dar reuşita l-ar fi costat cam 23.000$. Dentiştii au prea mulţi bani! Alt disperat şi-a luat concediu medical şi şi-a amânat logodna pentru că banii de inel au ajuns în fondul pentru consolă. Altul a renunţat la serviciu pentru că nu avea timp să stea la coadă. Probabil locurile de muncă zburdă pe acolo ca mieii pe câmpie...

Pe de altă parte, toată lansarea nu a fost doar cu cântec, ci şi cu violenţă. Într-un magazin Wal-Mart din California, cei care stăteau la coadă au protestat distructiv când au fost îndrumaţi să-şi continue aşteptarea în afara clădirii. În Kentucky, plictiseala statului la coadă a fost întreruptă de gloanţe trase dintr-o maşină. Nimeni n-a fost rănit grav, din fericire, dar nici poliţia n-avea vreun suspect. Probabil un "iubitor" de Sony.

În alte părţi, decât să stea să aştepte la coadă zile întregi şi poate să rămână cu mâna goală şi buza umflată, personaje cu idei practice au trecut la... furt. Cel puţin patru PS 3-uri au fost "achiziţionate" cu arma în mână în California (împreună cu câteva Xbox 360, pentru a nu face discriminare), alături de alte cinci în Ohio. Hoţii neinteresaţi de consolă au atentat la buzunarele a doi dintre camperii din faţa unui magazin şi i-au lăsat fără portofele. Din fericire, hoţii au fost prinşi cu ajutorul imaginilor de pe camerele de supraveghere ale magazinului.

În fine, cei care se gândeau că va fi o afacere să liciteze o consolă pe eBay mai au de aşteptat până să facă o afacere profitabilă. Pentru că numărul de console aruncat pe piaţă este prea mic faţă de cerere, preţurile online sunt cam la fel cu cele retail. Poate pe Yahoo! Japan se mai găseşte câte ceva, dar tot piperat, cam pe la 500$.

Şi toate astea pentru ce? Nu prea înţeleg o asemenea isterie, poate pentru că nu sunt americancă şi 600$ pentru o consolă, fie ea Sony şi PS 3 şi next-gen, mi se pare oribil de exagerat. Nu înţeleg acest "fac orice pentru că vreau să fiu printre primii care au pus mâna pe o chestie total nouă şi o să fiu invidiat". Poate pentru că sunt jucătoare de PC şi n-am televizor HD. Şi, dacă privim dincolo de isteria celor câteva sute de camperi, în câteva luni PS 3 va fi de găsit cam peste tot şi sperăm să-l testăm şi noi, măcar pentru a vedea ce a putut crea asemenea nebunii la oameni de altfel, teoretic, normali, cu o viaţă cât se poate de normală. Aşteptăm şi reacţiile consistente la line-up-ul de jocuri, de la jucători, nu de la critica specializată, influenţabilă. Mai aşteptăm şi comparaţii la anumite niveluri cu Nintendo Wii, alt copil-minune pe care sperăm să-l testăm cât mai curând. Şansele unui succes fulminant pentru PS 3 sunt împărţite, iar analiştii consideră că Xbox 360 va rămâne pe primul loc, poate ajutat şi de un viitor Halo 3.

ERATĂ

În numărul 81 a fost inclusă o informaţie eronată, pentru care ne cerem scuze. La pagina 122, distribuitorul titlului de strategie Caesar IV este Best Distribution, iar preţul este 119.88 RON.

ULTIMA ORĂ
NOUTĂŢI DIN LUMEA JOCURILOR

ROGUE WARRIOR

Bethesda revine la FPS

Cei de la Bethesda Softworks îşi îndreaptă din nou privirile către genul first person shooter, anunţând proiectul Rogue Warrior. Acesta va fi un tactical shooter dezvoltat în colaborare cu Zombie Studios, realizatorii titlurilor Spec Ops. Jocul va folosi tehnologii impresionante, precum o lume de joc continuă, fără secvenţe de încărcare, realizată cu ajutorul motorului grafic Unreal 3. Rogue Warrior se bazează pe o serie de best-selleruri scrise de Richard Marcinko, fost membru al trupelor Navy SEALS şi nimeni altul decât întemeietorul echipelor SEAL Team Six şi Red Cell. Platformele-ţintă sunt PC, Xbox 360 şi PlayStation3, lansarea fiind planificată pentru toamna anului 2007.



AJUTOR PENTRU STUDENŢII ROMÂNI

EA România se implică

Electronic Arts România a deschis un centru de excelenţă destinat perfecţionării studenţilor Facultăţii de Automatică şi Calculatoare din cadrul Politehnicii Bucureşti.

Centrul beneficiază de o investiţie totală ce se estimează că va depăşi 100.000$ în următorii trei ani de desfăşurare a programului şi reprezintă sprijinul pe care EA îl acordă dezvoltării viitorilor profesionişti din IT-ul românesc. Centrul de excelenţă le oferă tuturor studenţilor Facultăţii de Automatică şi Calculatoare posibilitatea de a beneficia de cursurile ţinute de personalităţi marcante din cadrul Electronic Arts (atât din străinătate, cât şi din România), precum şi de corpul profesoral existent. Cursurile vor cuprinde elemente de tehnologia programării de jocuri, atât în J2ME pentru dispozitive mobile, cât şi în C++ pentru PC şi console.



GAMEPRO EXPO, ÎN LOCUL E3

Regele a murit, trăiască regele!

Deja nu mai este o noutate faptul că, la presiunea unor mari publisheri, Entertainment Software Association a redus măreţul festival E3 la un eveniment exclusivist, desfăşurat în spatele uşilor închise, unde accesul se va face doar pe bază de invitaţie. Iată însă ca Mary Dolaher, fostă figură marcantă în cadrul ESA, a părăsit asociaţia, cu tot cu echipa care se ocupa de organizarea fostului E3. Toţi aceştia au trecut în tabăra celor de la International Data Group, un concern important de presă care publică zeci de reviste de profil şi organizează diferite tipuri de expoziţii pe tot mapamondul (printre care şi Macworld!). Noua echipă de la IDG, folosind numele celei mai respectate reviste de jocuri a grupului, a anunţat că va produce o nouă expoziţie-mamut la Los Angeles, în locaţia bine cunoscută fanilor E3 - Los Angeles Convention Center. Astfel, GamePro Expo se va desfăşura anul viitor, în perioada 18-20 octombrie, după toate standardele E3-ului din anii trecuţi. Organizatorii se aşteaptă la o afluenţă de public consistentă, 30.000 de vizitatori fiind aşteptaţi la prima ediţie a GamePro Expo, noul E3 al industriei jocurilor.

POSTAL: FUDGE PACK

Haosul americanizat, în ediţie de colecţie

Pentru a le oferi un cadou de sărbători fanilor, Running With Scissors a pregătit un pachet special pentru toţi dependenţii de Postal. Astfel, Postal: Fudge Pack conţine toate jocurile Postal lansate până acum, de la primul titlu al seriei din 1997 până la Postal 2: Share The Pain şi expansion-ul acestuia, Apocalypse Weekend. În plus, această ediţie va include şi două MOD-uri realizate de fani, Eternal Damnation şi A Week In Paradise. Nu vor lipsi nici bunătăţile: secvenţe cenzurate din jocurile iniţiale, precum şi imagini fierbinţi cu Postal Babes. Postal: Fudge Pack va fi livrat pe un disc DVD, fiind compatibil atât cu Windows, cât şi cu Linux sau MacOS.





"Dacă au încredere în ei şi îşi doresc ceva cu adevărat, atunci cu siguranţă vor reuşi"

Anda Drăgnuţă în dialog cu Ovidiu Pătraşcu, vicecampion mondial la FIFA 06 în cadrul World Cyber Games 2006



A.D.: În primul rând, cine este Ovidiu Pătraşcu? Dă-ne câteva date despre cel mai tare român la fotbal pe computer.
O.P:. Mă numesc Pătraşcu Ovidiu şi sunt elev la Colegiul Naţional "Elena Cuza" din Craiova. De asemenea, sunt şi jucător profesionist de fotbal la Universitatea Craiova şi, poate cel mai important lucru în acest moment, sunt "professional gamer".

A.D. De unde pasiunea pentru FIFA? Este legată şi de faptul că joci fotbal şi în realitate?
O.P:. Fotbalul în general este o pasiune pentru mine; virtual sau real, el reprezintă felul în care reuşesc să mă exprim cel mai uşor şi cel mai bine. Cu siguranţă acestea două sunt strâns legate între ele din punct de vedere tactic şi în principal din punctul de vedere al mentalităţii, care, dacă nu este una de învingător, nu ai cum să ajungi la un nivel de top.

A.D. Antrenamentele îţi ocupă o bună parte din timp. Părinţii nu te bat la cap că ar trebui să te ocupi mai mult de şcoală şi să laşi jocurile la o parte?



O.P.: Totul a început ca o "joacă", îmi plăcea ca după o zi grea de şcoală şi antrenamente la fotbal să mă relaxez şi să joc cu un prieten FIFA online. Însă după o lună am observat că devin din ce în ce mai bun şi adversarii deja nu îmi mai făceau faţă. Astfel am început să joc din ce în ce mai mult, aici intervenind şi părinţii mei; bineînţeles că nu erau mulţumiţi de faptul că acest joc îmi ocupa prea mult timp şi "lua faţa" lucrurilor mai importante din viaţa mea: fotbalul şi şcoala. Însă totul s-a schimbat o dată ce am reuşit să câştig turnee importante şi părinţii mei au înţeles că nu mai este o simplă joacă şi că a devenit ceva serios.

A.D. Ai planuri pentru cei 8000 de dolari câştigaţi ca premiu?
O.P.: Urmează să împlinesc 18 ani într-o lună şi mereu am avut ca hobby maşinile, aşa că cel mai probabil aceşti bani îi voi folosi pentru a-mi achiziţiona o maşină, un Peugeot 307 sau un Passat, încă nu m-am decis. Evident că o să mai pun nişte bani în plus.

A.D. Povesteşte-ne câte ceva despre meciul decisiv. Atmosfera, emoţiile...
O.P.: A fost ceva extraordinar pentru mine, o senzaţie de nedescris, liniştea de la început, trecerea de la extaz la agonie, bucuria de la fiecare gol, a mea şi a prietenilor din România care m-au susţinut în timpul finalei. Cu siguranţă fără prezenţa lor (team leader-ul Bug, băieţii de la TeG - CS, yzw de la FIFA şi EoNVDK, vedeta de la NFS) la fiecare meci pe care îl disputam nu aş fi ajuns aşa departe. Era bine când simţeai că nu eşti singur acolo şi că cineva te susţine şi se bucură la fiecare reuşită a ta. Finala a fost una plăcută publicului, atât eu, cât şi germanul am reuşit să jucăm foarte bine. Din păcate pentru mine, lipsa de experienţă, pe alocuri lipsa de noroc şi, cel mai important, faptul că nu am realizat în meciul trei că se joacă titlul de campion mondial m-au făcut să pierd. Dar sper ca anul viitor să îmi iau revanşa.

A.D. În ce fel ţi-a schimbat acest premiu relaţiile cu familia, colegii, prietenii sau... prietenele?
O.P.: Totul este la fel ca înainte, nişte bani în plus sau în minus nu îţi schimbă adevăraţii prieteni. Însă satisfacţia mea faţă de părinţi a fost că după un an de antrenamente şi ore pierdute în care am renunţat la multe nu a fost degeaba. Aş dori să le dedic lor această performanţă, deoarece m-au susţinut mereu, chiar şi după evenimentul neplăcut din cauza căruia nu am putut să particip la ECG Hanovra (n.r. - o neînţelegere la ieşirea din ţară cauzată de lipsa unor acte).

A.D. Ce alte jocuri mai joci în afară de FIFA? Ai un gen sau un titlu preferat?
O.P.: În afară de FIFA, în ultimul timp n-am mai jucat alte jocuri, însă din când în când îmi face plăcere să joc TCM 2006, Age of Empires, care a reprezentat până nu demult jocul meu preferat şi, nu în cele din urmă, seria Need for Speed.

A.D. Ce sfaturi le poţi da celor care abia acum îmbrăţişează e-sports-urile?
O.P.: Nu contează ce obiectiv au, fie că vor să câştige în faţa anumitor jucători şi să le demonstreze că sunt mai buni, fie că îşi doresc să depăşească performanţa mea de la WCG, principalul lucru este motivaţia. Dacă au încredere în ei şi îşi doresc ceva cu adevărat, atunci cu siguranţă vor reuşi.

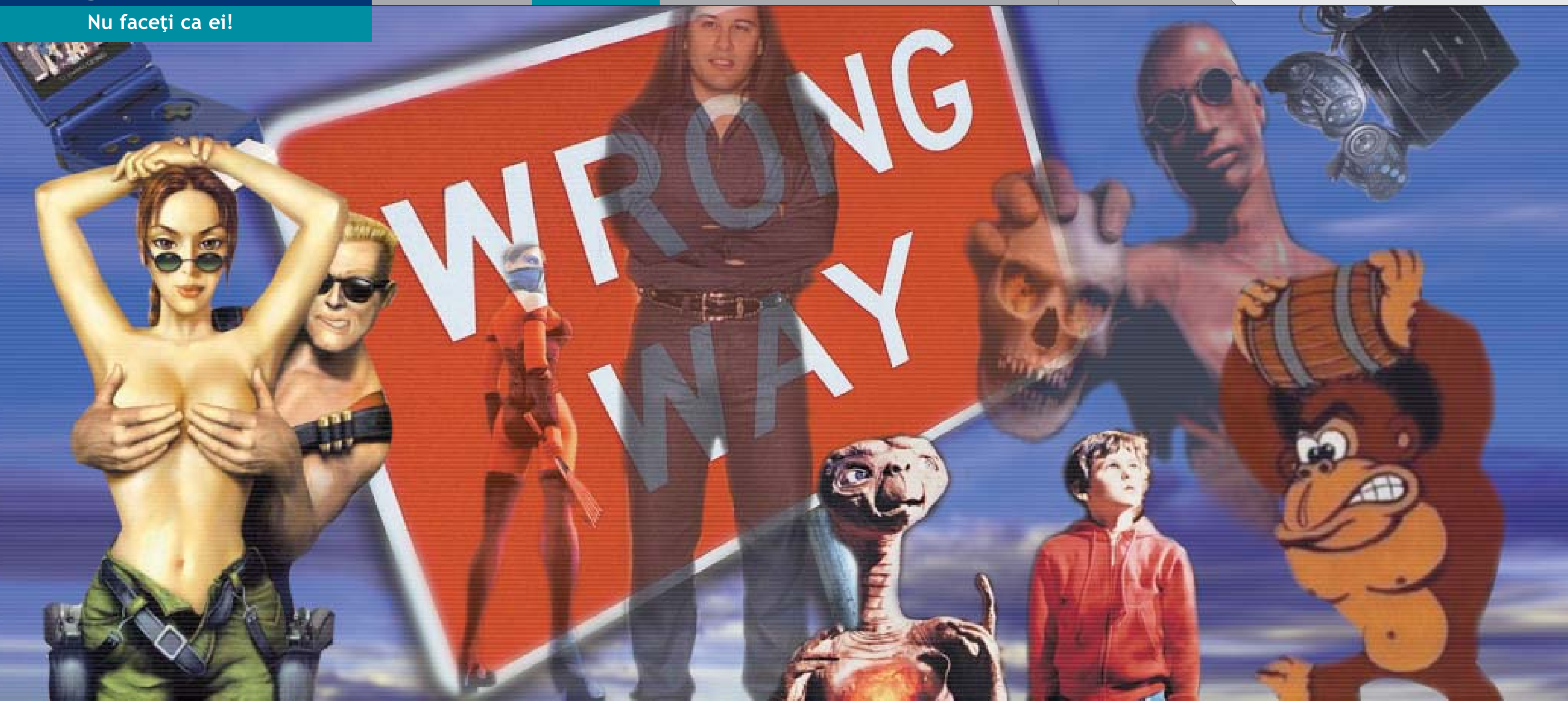
A.D. Ai de gând să mai concurezi şi la viitoarele concursuri de FIFA sau aceasta a fost o retragere în glorie, mai ales că urmează bacul şi facultatea?
O.P.: Într-adevăr urmează un an foarte greu pentru mine şi probabil FIFA va trece pe planul al treilea, după şcoală şi fotbal. Însă nu o să le fac plăcerea unora de a mă retrage. Încă mai am multe de spus în acest domeniu şi, dacă o să mă retrag, va fi după câştigarea unui titlu mondial sau european.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro





PESTE 6 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...
ACUM LA SUPER PREȚ!
WORLD OF WARCRAFT
1.CREEAZĂ
Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.
2.CONECTEAZĂ-TE
Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.
3.INTRĂ ÎN LUPTĂ
Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.
PC MAC CD-ROM
12+
www.pegi.info
Vizitează www.wow-europe.com pentu informații live despre joc
BLIZZARD ENTERTAINMENT
*informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).
JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A și/sau a te țări.
Toate drepturile rezervate.
Pentium este o marcă înregistrată a ntel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietățile respectivilor lor deținător.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021–408.30.90



NU FACEŢI CA EI!

GAFE ŞI GREŞELI

Câteva companii au ieşit în evidenţă de-a lungul istoriei jocurilor. Cu bune şi cu rele, ele au dat forma actualei industrii, iar deciziile lor i-au afectat dezvoltarea ulterioară. Ce s-a întâmplat când hotărârile n-au fost tocmai fericite, ba chiar au dus la falimente, aflaţi în continuare.

CA OAMENI ŞI FIINŢE SENTIMENTALE ce suntem, avem deseori tendinţa să privim nostalgici în trecut, în vremuri care ni se păreau mai bune, fie pentru că le-am trăit, fie că ni s-a povestit despre ele în consecinţă. Această înclinaţie psihologică este cât se poate de valabilă şi pentru jocuri, şi pentru aceia care am trăit sau am ascultat şi citit poveşti despre "epoca de aur", despre acei ani în care creaţia şi imaginaţia dominau net interesele financiare. Ei bine, a venit momentul să dăm jos vălul sentimental; o să încercăm în continuare să vă dăm detalii sordide despre gafe şi greşeli ale celor mai mari companii care au decis destinele acestei industriei. O să aflaţi că patul de roze al jocurilor avea o grămadă de ţepi şi banii erau şi atunci pe primul loc, chiar dacă ne place să credem altceva. Şi, pentru că oameni suntem şi ne place să le scoatem ochii celor din jur cu greşelile lor, nu să le apreciem realizările, vom evidenţia prostiile făcute de managementul unor giganţi ca Atari şi eventual vom încerca să interpretăm consecinţele lor. Unele detalii nu le vom şti niciodată, dar putem să presupunem, să visăm sau să-i blestemăm.

În urma acestor decizii, mai mult sau mai puţin fatale, unii actori au dispărut în neant şi au rămas pagină de istorie şi un nume golit de semnificaţie pentru generaţiile tinere, ca Atari, Acclaim sau Ion Storm Dallas. Alţii au reuşit, miraculos uneori, să-şi revină, să se agaţe cu dinţii şi ghearele de afacere şi sunt prosperi în continuare, iar Nintendo este doar unul dintre aceste nume.

ATARI IESE DIN AFACERI ŞI INTRĂ ÎN ISTORIE

Suntem în 1982. De 10 ani, Atari domină ceea ce era în acel moment piaţa jocurilor, cu o cotă de 80%. Warner Communications, compania-mamă, scosese de pe spinarea Atari 70% din profiturile anului 1981, dar roata se întorsese brusc. Printre multele momente care au dus la căderea Atari, E.T.: The Extra-Terrestrial a jucat un rol important. Filmul lui Spielberg a fost marele hit din 1982, astfel încât cei de la Warner adulmecau grămezile de verzişori când au cumpărat drepturile şi au anunţat lansarea jocului pentru Crăciunul aceluiaşi an. Singura problemă a fost că între anunţ şi lansare designerul Howard Scott Warshaw a avut la dispoziţie şase (!) săptămâni pentru a crea de la zero un joc. A reuşit, nimic de zis, dar faptul că E.T. jocul a fost îngrozitor de prost n-ar fi trebuit să surprindă pe nimeni şi aproape toate cele 5 milioane de casete produse au fost returnate.

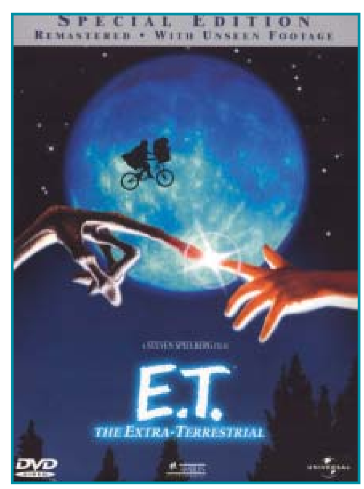
Rezultatul: pierderi de 536 milioane de dolari şi începutul sfârşitului.

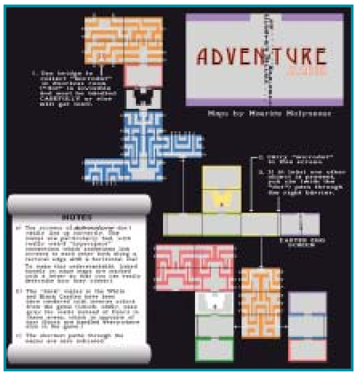
Morala: uriaşul rateu nu este o lecţie învăţată: suntem în momentul de faţă martorii unei manii a legării filmelor de jocuri, iar majoritatea rezultatelor sunt la fel de "bune" cum au fost pentru Atari.

O altă piatră care a contribuit la avalanşa ce a strivit compania a fost decizia de a nu recunoaşte drepturile de creatori ale niciunui designer. Adică ceea ce noi cunoaştem acum drept "credits", lista aia de la finalul unui joc pe care nimeni nu stă să o urmărească şi unde sunt enumeraţi toţi cei care ne-au oferit orele de plăcere ludică. Ideea a fost preluată din politica IBM, iar punerea de credits pe un sistem Atari ar fi fost, în viziunea conducerii, o invitaţie pentru rivali să le fure inteligenţele.

Rezultatul: din această decizie cel puţin chestionabilă s-au născut Activision şi Imagic, primele companii third-party, formate de angajaţi nemulţumiţi şi sătui să suporte lipsa de recunoaştere a muncii lor.

Morala: poţi să ai superechipe de management, marketing şi vânzări, dar fără designeri, oamenii cu ideile, creatorii, eşti un zero absolut.





Aceeaşi idee l-a făcut însă pe unul dintre designerii nemulţumiţi să protesteze în alt fel. În Adventure, titlu lansat pentru Atari 2600, Warren Robinnett a ascuns o cameră unde, dacă jucătorii o găseau, vedeau pe ecran cuvintele: "Created by Warren Robinnett".

Rezultatul: apariţia primului Easter Egg, micile "cadouri" secrete care răsplătesc acum în mai toate jocurile perseverenţa gamerului.

Morala: dintr-o decizie egoistă poate ieşi ceva pentru plăcerea comună, doar trebuie să ai talentul şi curajul de a face ceva.

Poate cea mai mare tâmpenie făcută de Atari a fost ratarea momentului în care putea pune mâna pe distribuţia americană pentru Family Computer (Famicom) al celor de la Nintendo. Mare succes în Japonia începând cu 1983, era chiar mai ieftin decât versiunea asiatică de Atari 2600, aşa că trecerea pe piaţa vestică era o mişcare logică. La fel de logică a apărut şi ideea de a oferi Atari drepturile distribuţiei, încă lider de piaţă, deşi se vedeau deja semnele declinului. Şefii celor două companii s-au întâlnit, au discutat, au făcut plecăciuni japoneze şi au decis să semneze înţelegerea în cadrul Consumer Electronics Show în Chicago. Acolo însă, o uriaşă neînţelegere avea să arunce în neant ultimele speranţe de revenire. Rivalul Coleco (creatorii Intellivision) demonstra un computer "pentru acasă", ADAM, alegând ca demo Donkey Kong. Drepturile pentru jocul de computer aparţineau însă Atari, astfel că au început ameninţările cu procesele şi Nintendo au fost acuzaţi de trădarea înţelegerii. Situaţia nu era însă aşa, cei de la Nintendo au încercat să rezolve problema, dar între timp arhitectul afacerii, Ray Kassar, a fost concediat de la Atari, ducând cu el şi speranţa Nintendo de a distribui Famicom în Vest. Actele nu erau semnate şi aşa au rămas: Atari oricum nu-şi mai putea permite afacerea, iar distribuţia Famicom a fost până la urmă încredinţată noii ramuri Nintendo of America.

Rezultatul: în 1985, Nintendo Entertainment System (NES) debuta în America şi făcea istorie. O istorie fără Atari. Dar întrebările rămân: dacă înţelegerea se încheia, Atari şi-ar fi făcut datoria cum trebuie? Ar fi fost prea târziu oricum? Sau poate crash-ul industriei din anii '80 nu s-ar mai fi petrecut, sau consecinţele ar fi fost mai mici. Răspunsurile rămân însă în sfera presupunerilor, Atari a rămas doar un nume deţinut de Infogrames, fără a mai reflecta ceva din măreţia de odinioară şi din rolul de deschizător de drumuri.

Morala: când eşti factor de decizie, nu te repezi să tragi concluzii şi să acuzi. Află faptele şi analizează-le înainte să te ia gura pe dinainte. Aşa, îţi vei salva afacerea. Ca bonus, poate vei schimba şi istoria.

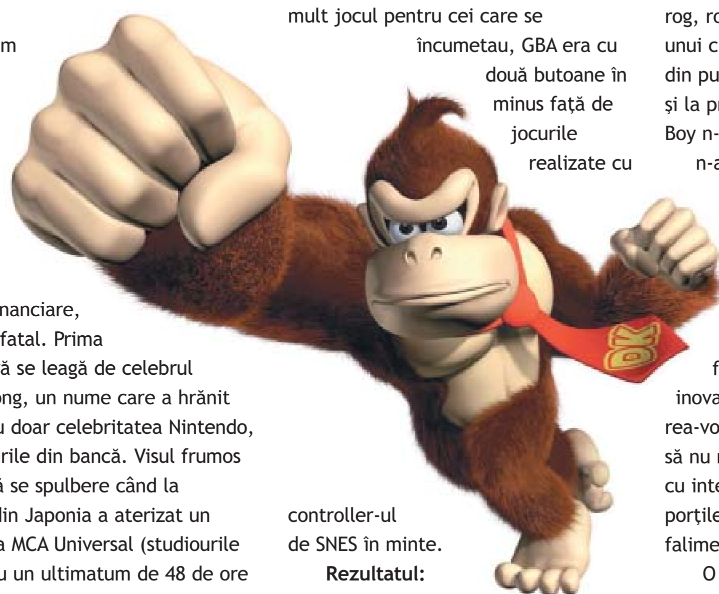
NINTENDO GREŞEŞTE, DAR SUPRAVIEŢUIEŞTE

În lunga sa istorie, de la o companie care producea cărţi de joc (apreciate de altfel de Yakuza, mafia japoneză) până în ziua de azi, Nintendo a avut numeroase momente de ezitare. Dacă privim înapoi, ne putem întreba cum de a scăpat doar cu o imagine uneori şifonată, alteori cu pierderi financiare, dar nimic fatal. Prima încurcătură se leagă de celebrul Donkey Kong, un nume care a hrănit din plin nu doar celebritatea Nintendo, ci şi conturile din bancă. Visul frumos era însă să se spulbere când la birourile din Japonia a aterizat un telex de la MCA Universal (studiourile de film) cu un ultimatum de 48 de ore pentru predarea tuturor profiturilor şi distrugerea stocului rămas de Donkey Kong. Universal susţineau că Donkey Kong încălca drepturile de autor deţinute pentru King Kong. Cum ameninţările n-au prins niciodată la japonezi, avocaţii s-au învârtit şi au cerut o amânare, numai bună ca să scormonească în culisele ghiulelei care le căzuse în cap. S-a dovedit până la urmă că Universal... nu deţineau drepturile King Kong, ba chiar se dăduseră peste cap într-un proces anterior să dovedească faptul că uriaşa gorilă era proprietate publică.

Rezultatul: Universal a plătit 1.8 milioane de dolari pagube, plus că a returnat tot ce storsese din licenţele adiacente Donkey Kong aduse în discuţie. Nintendo şi-a întărit poziţia pe piaţă şi probabil şi-a acoperit cu aur avocaţii.

Morala: nu subestima niciodată un adversar, oricât de insignifiant ar părea. Pentru anii '80, poate că japonezii erau cei mai de jos oameni pentru afaceriştii americani, dar au demonstrat că se pot ţine tari şi nu se lasă intimidaţi. Şi, o dată în plus, s-a demonstrat că justiţia americană chiar funcţionează dacă vrea.

Povestea cu Universal ar putea fi foarte bine şi un banc. În schimb, problemele avute de Game Boy Advance (GBA) la lansare n-au fost deloc o glumă. În primul rând, ecranul de 2.9" cu care era dotată consola portabilă nu avea backlight. Deloc. Cum să vezi ce joci fără iluminarea ecranului, mai ales că nu era vorba de "ascunselea"? Au apărut unele soluţii artizanale, dar GBA-ul a fost rapid abandonat sau utilizat şi apoi Nintendo chemat la tribunal de cei care dezvoltaseră probleme cu ochii de la holbatul în ecran. Ca să jeneze şi mai mult jocul pentru cei care se încumetau, GBA era cu două butoane în minus faţă de jocurile realizate cu



controller-ul de SNES în minte.

Rezultatul: apariţia GBA-SP, o consolă realizată corect, dar tot cu butoanele în minus.

Poate că scăpările primului GBA au fost şi o strategie de marketing, dar nu una foarte profitabilă, în mod clar. Oricum, după apariţia Nintendo DS şi Sony PSP, GBA-ul este deja piesă de muzeu, considerat depăşit şi ridicol cu personajele sale cât pixelul.

Morala: orice gadget trebuie verificat în condiţii reale, cu şi pe oameni reali. Nu sunt de acord cu testele pe animale, deci putem folosi oameni măcar pentru a verifica dacă lumina ecranului este de ajuns pentru a juca ceva sau avem nevoie de o lampă cu halogen.

Game Boy a fost poate cea mai de succes consolă hand-held, dar prin 1994 jucătorii se cam săturaseră de grafica ridicolă. Nintendo a înţeles problema şi l-a însărcinat pe creatorul Game Boy, Gunpei Yokoi, să creeze o nouă platformă. Aşa a apărut Virtual Boy, un fel de ochelari 3D stereoscopici care înlocuiau verdele din Game Boy cu roşu, plus dureri de gât şi spate, pentru că obiectul nu era deloc uşor sau comod. Evident că dădea şi dureri de cap sau de ochi după utilizare intensivă şi venea cu un avertisment de sănătate pentru copiii sub 7 ani. Virtual Boy era clar un prototip care n-ar fi trebuit să ajungă niciodată pe piaţă. Plus că apariţia sa a dus la concedierea lui Gunpei Yokoi (creatorul Metroid, printre altele), câţiva ani mai târziu acesta fiind ucis într-un accident de maşină.

Rezultatul: cel mai mare rateu hardware de la Nintendo, un gadget total inutil şi incomod, acompaniat de o serie de jocuri insipide, incolore (mă rog, roşii) şi inodore. Plus moartea unui creator de talie, atât la figurat, din punctul de vedere al carierei, cât şi la propriu. Cine ştie, dacă Virtual Boy n-ar fi existat, poate Gunpei Yokoi n-ar fi fost concediat şi, în ziua accidentului, şi-ar fi băut liniştit sake-ul la birou, sfidând interdicţia privind băuturile alcoolice la locul de muncă.

Morala: nu orice inovaţie are şi succes. De altfel, chiar şi foarte utilă şi perfect realizată, o inovaţie poate fi îngropată din rea-voinţă sau ignoranţă. Nu spunem să nu mai inventaţi, dar măcar faceţi-o cu intenţia de a trece dincolo de porţile "muzeului de chestii inutile, falimentare şi chiar asasine".

O altă abordare total greşită ţine de data aceasta de un joc, nu de o consolă şi provine poate din faptul că atunci când zici "Nintendo" nu te poţi abţine să nu te gândeşti la jocuri pentru puştani de grădiniţă. Pentru a păstra această idee, multe titluri apărute sub egida consolelor Nintendo au fost de-a binelea cenzurate: Shadowrun, de exemplu, era "dezbrăcat" de toate referinţele la ucidere, deşi luptele violente erau la ele acasă în acest RPG. Sau un bar nu putea fi numit bar şi erau scoase toate

referinţele la alcool. Dar totul până la Mortal Kombat. Versiunea pentru SNES înlocuia sângele cu "transpiraţie"; fatalităţile dipăruseră în favoarea unei prăpădite lovituri în plex. Evident că gamerii, care abia aşteptau să vadă sânge, capete rupte şi intestine revărsate, s-au îndreptat spre versiunile de SEGA Genesis, mai slabe ca tehnică a portării, dar care aveau toate "delicatesele" violente.

Rezultatul: evident, vânzări mediocre. Şi numeroase scrisori de la jucători şi părinţii lor chiar, care acuzau Nintendo că s-a trezit cenzor peste noapte. În 1994, Mortal Kombat II venea şi pe Nintendo cât se poate de însângerat şi violent şi se dovedea cea mai de calitate portare a jocului.

Morala: cenzura nu face bine la stomac. Violenţa şi sexul se vor vinde întotdeauna, pentru că asta este natura umană. Dacă unele chestiuni sunt considerate ofensatoare, ele vor fi până la urmă eliminate legal sau prin oprobriul public. Dar, când acelaşi public urlă "sânge!!!", orice business-man cu gândul la conturile din bancă trebuie să se conformeze.

SEGA ŞI HARDWARE-UL DE JOCURI

Mult înainte de a cumpăra The Creative Assembly şi seria Total War pentru a intra serios pe piaţa jocurilor de PC, SEGA făcea console şi chiar le vindea cu succes. Asta nu înseamnă că n-a avut partea sa de rateuri, care probabil i-au decis să se îndepărteze de această zonă şi să se limiteze în a face jocurile pentru platformele pe care nu le puteau crea. Astfel, SEGA Saturn s-a numărat printre eşecurile de răsunet, cel puţin în America. În 1995, consola era de succes în Japonia, dar pe piaţa vestică lucrurile nu erau prea roze, pentru că se profila spectrul Sony PlayStation, cu grafică mult superioară. Singura soluţie găsită atunci a fost grăbirea lansării Saturn cu patru luni mai repede (în loc de 2 septembrie 1995), pentru a lua un avans faţă de concurenţă. Şi aşa o audienţă total şocată află la E3 că sistemul era disponibil "acum" la preţul de 399$. Din păcate pentru SEGA, replica Sony a venit sub forma unei şoapte de doar 299$ pentru PS1.

Rezultatul: Saturn a pierdut din start lupta, ieşind pe piaţă cu probleme tehnice şi un set de jocuri de slabă calitate. A fost de altfel abandonat în 1998 în favoarea Dreamcast. PS1 a apărut în septembrie 1995, aşa cum era programat, şi n-a pierdut absolut nimic, ci a devenit lider de piaţă pe segmentul respectiv.

Morala: nu trebuie să te grăbeşti cu lansarea de hardware (deşi amânările de PS3 deja au depăşit toate răbdările, prăjite sau nu!), nu trebuie să fii neapărat cel mai scump de piaţă ca să fii cel mai bun şi nici nu trebuie să-ţi enervezi partenerii de afaceri cu decizii neaşteptate şi necugetate.

Tot legată de Saturn este şi următoarea decizie. Ca şi cum n-ar fi fost de ajuns graba de a lansa consola, minţile "strălucitoare" au decis să schimbe controller-ul foarte comod şi ergonomic din versiunea japoneză cu un altul, un fel de frate mai mare al primului controller de Xbox. De vină au fost, se pare, cercetările de piaţă prost orientate, astfel că gamerii americani s-au ales cu un pad grăsuţ şi pufos, dar incredibil de incomod.
Rezultat: originalul a fost pus în vânzare până la urmă şi în America, astfel că monstruozitatea a fost înlocuită. Cu o cheltuială în plus, ce-i drept, pentru consumatori, dar măcar nu aruncau de tot la coş cei 399$ daţi pe consolă.
Morala: nu strica ceva ce funcţionează excelent, cum era controller-ul de pe Genesis, cu şase butoane, sau cum sunt în continuare cele de PS1 şi PS2. Modificările în ceva foarte apropiat de perfecţiune sunt indicate doar dacă eşti Dumnezeu şi poţi realiza însăşi perfecţiunea.

Alte două invenţii sunt strâns legate între ele şi au reuşit încă o dată să strice imaginea companiei. Prima este SEGA CD (sau Mega-CD), un add-on pentru Genesis, care ar fi permis ascultarea de CD-uri audio şi rularea de jocuri. SEGA încerca să intre astfel în curentul "multimedia", doar că CD-ul avea preţ prea mare, upgrade-uri inexistente şi titluri de calitate şi jucabilitate îndoielnice. Plus că era confundat de zor cu 32X, un alt add-on care împingea jocurile spre un fel de next-generation, cu DOOM, Star Wars Arcade şi Virtual Racing în topul listei. Doar că 180$ nu erau tocmai mărunţiş, iar pe gameri îi cam lăsa rece pe vremea aceea creşterea puterii procesorului.
Rezultatul: milioane de dolari aruncaţi la coş pe două device-uri de muzeu, care să rămână dovadă că preţurile mari fugăresc cumpărătorii, iar rateurile diminuează încrederea în compania vinovată.
Morala: inovaţiile tehnologice trebuie întotdeauna însoţite de o minte limpede. Savanţii nebuni sunt cunoscuţi că nu prea se descurcă în societate, astfel că trebuie ţinuţi pe linia de plutire de creiere care să aprecieze corect oportunitatea unei invenţii. Doar să nu fie chiar savantul nebun la cârma companiei!

ACCLAIM, BICICLETELE ŞI SEXUL

Aţi auzit de Dave Mirra Freestyle BMX? O serie de jocuri cu biciclete, de calitate oarecum medie, dar care îşi scoteau banii mulţumitor. Mulţumitor nu mai era însă de ajuns, aşa că băieţii geniali de la Acclaim, deţinători de licenţă, s-au gândit aşa: hai să folosim numele lui Dave Mirra ăsta într-un joc cu biciclete, dar călărite de fetiţe care se dezbracă şi spun prostii! S-ar vinde ca pâinea caldă la disperaţii adolescenţi, cu acnee şi nici o şansă să o agaţe pe regina balului. La ce nu se aşteptau genialii a fost protestul biciclistului, care n-a acceptat asocierea cu asemenea chestie şi a cerut scoaterea numelui lui de pe produs. Acclaim a zis: "da, scoatem" şi n-au scos.
Rezultatul: un proces de toată frumuseţea şi daune de vreo 20 de milioane de dolari pentru un joc XXX care era în final prea greu pentru ca jucătorii să aibă răbdarea să acceseze nudităţile visate.



Morala: sexul vinde, dar nu şi dacă supăraţi vedeta care îl vinde. Şi, cum nu era vorba de Jenna Jameson, ci de un om serios care s-a întâmplat să devină geniu când se aşeza în şaua unei biciclete, proiectul a picat mai ceva ca asteroidul din Tunguska.

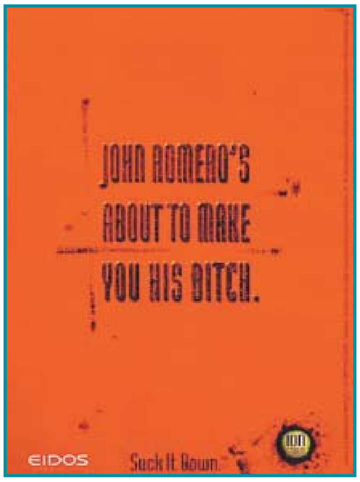
Procesul XXX este însă mic copil pe lângă alte câteva idei absolut neruşinate ale marketingului Acclaim. Astfel că nu ne mai putem mira că porţile companiei s-au închis de ceva ani buni, iar proprietăţile ei intelectuale s-au răspândit în cele şapte vânturi. De exemplu, oferta mileniului: plata înmormântării în schimbul dreptului de a plasa pe piatra funerară o reclamă la Shadowman 2. Scandalul izbucnit în presa clasică şi online a dus la intervenţia Bisericii Anglicane, care a decis că nici un cimitir nu va fi folosit în Marea Britanie în asemenea scopuri. Evident, oficialii Acclaim au negat orice implicare, dar ar fi avut şanse mari dacă le ieşea faza cu oferta Burnout 2: Point of Impact. Astfel, li se oferea şoferilor care ar fi avut curaj să repete în realitate nebuniile din joc, plata amenzilor rezultate. Eventual şi taxa de înviere, în caz că nu supravieţuiau. Iar la final amintim de cumpărarea drepturilor legale pentru a-i boteza pe cinci jucători "Turok". Cu ce au fost oare bieţii copii vinovaţi, chiar dacă li se oferea un cont de 10.000$ ca subvenţie pentru colegiu? Personal, nici nu mai ştiu despre ce era vorba cu Turok.
Rezultatul: idei de marketing cel puţin bizare, dar total neinspirate pentru o companie care vrea să reziste pe o piaţă aglomerată şi infinit mai serioasă. Să fim serioşi, Acclaim a dat un faliment extrem de meritat şi n-a fost nimeni să-i pună nici măcar un R.I.P. pe piatra funerară, ca să nu mai zic de reclamă.
Morala: nu beţi alcool la muncă, afectează capacităţile intelectuale, gânditul limpede şi traiectoria spre baie. Plus că vă dă idei a la Acclaim şi vă trimit la coşul de gunoi al industriei şi al istoriei.

FURTUNA DIN DALLAS MADE IN JOHN ROMERO

Penthouse într-un zgârie-nori, podea din marmură italiană, cinematograf privat, canapele de piele şi scaune de valoarea salariului unui român oarecare pe următorii cinci ani, biliard, duşuri, arcade-uri. Aşa arăta ceea ce a decis Eidos să cumpere în 1996. "Doar" 2 milioane de dolari costaseră decoraţiunile interioare unde lucrau uriaşele echipe angajate să transforme în realitate visul lui John Romero de a avea o companie unde "designul este legea". Ca să vă daţi seama de amploarea ţepei pe care a luat-o Eidos, afacerea în total a valorat 13 milioane, Ion Storm era evaluată la 100 de milioane. FĂRĂ a fi lansat vreun joc!!! Toate bune şi frumoase, în afară de management şi deciziile aiuristice, care au dat peste cap termene de lansare, bugete şi angajaţi.
Rezultatul: în doar trei ani, Eidos băgase pe gâtul Ion Storm aproape 45

de milioane de dolari, fără să fi văzut vreun joc terminat. Se prea poate şi ca investiţia masivă să fi pus pe butuci Looking Glass Studios, creatorii seriei Thief şi ai originalului System Shock.
Morala: cifrele pot fi înşelătoare. Valoarea se demonstrează doar prin fapte concrete, nu prin kilometrii de marmură cu care este pavat sediul. Poate că John Romero a avut cele mai bune intenţii din lume şi idei excelente, dar i-au lipsit talentul de a le pune în practică şi înţelepciunea de a-i lăsa măcar pe alţii să o facă.

În cadrul aceleiaşi mişcări total neinspirate din partea Eidos, primul titlu ce urma să fie publicat era Dominion, RTS estimat la un cost de 50.000$ şi doar trei luni pentru a fi terminat. Şi terminat a fost într-adevăr, pentru că a fost lansat în mai mult de un an şi a costat şi luna de pe cer.
Rezultatul: doar 10.000 de copii vândute, din cele 500.000 avute în vedere. Ion Storm Dallas pornise pe drumul fără întoarcere.



Morala: nu promite luna şi cu stelele, că oamenii chiar or să le vrea. Şi nu lansa un RTS în aceeaşi zi cu demo-ul de StarCraft. Plus, nu încerca să întreci Warcraft II decât dacă ai trecut prin tunelul timpului şi lansezi Warcraft III.

În 1997, un anunţ-şoc acapara lumea jocurilor: "John Romero's About to Make You His Bitch". Traducerea nu are sens, mai ales că afirmaţia era completată de un "Suck it Down" explicit, alături de logo-urile Eidos şi Ion Storm. Fără imagini, fără nume deocamdată, acesta urma să fie Daikatana, teoretic lansat de Crăciun, practic lansat abia în 2000, după trei ani în care jucătorii au avut timp să-şi rafineze răzbunarea. Daikatana a fost de altfel un joc slab, tratat însă de câteva ori mai aspru decât merita pentru că promotorul ei avea gura slobodă şi vocabular de cartier.
Rezultatul: Daikatana, cu tot cu Ion Storm, s-a dus de râpă şi Romero a primit un duş congelat de realism. Nu prea credem că s-a învăţat minte, dar deocamdată se ţine în umbră.
Morala: azi eşti sus, mâine te rostogoleşti jos. Între cele două extreme, nu-ţi bate joc de cei pe care-i întâlneşti, pentru că nu se ştie niciodată când ai nevoie de ei, dar vei fi tratat cu spatele.

MENŢIUNI SPECIALE

Există câteva apariţii nu tocmai demne de laudă şi în cadrul altor companii de renume, doar că incidenţa lor este semnificativ mai mică faţă de cele enumerate până acum. Şi vom începe cu Microsoft, precizând din start că toate "gafele" legate de sistemul de operare nu ne privesc şi nu vor face obiectul criticii de faţă. Doar controller-ul original de Xbox va fi pus în lumina reflectoarelor, ca un fel de continuare a prostiei făcute de SEGA când a modificat pad-ul de pe Saturn. Chiar şi din poze, primul controller arăta ca un dulap cu burtă şi doar nişte mâini ciclopiene puteau să-l manevreze confortabil. Nici butoanele nu străluceau ca funcţionalitate, iar, peste toate, oficialii Microsoft susţineau sus şi tare că jucătorii apreciau monstruleţul. Din fericire, pentru lansarea japoneză din 2002 divizia asiatică s-a gândit să conceapă un controller care să nu fie cât o casă niponă şi au construit ceva de dimensiuni mai reduse, Controller S.
Rezultatul: celor de la Microsoft li se sugera acum la o bere să renunţe la uriaşul iniţial şi să adopte per total controller-ul japonez, mai ales că jucătorii îl comandau de zor. Şi până la urmă aşa s-a întâmplat, iar controller-ul burtos a fost ascuns sub covor.
Morala: dacă e mare, nu e neapărat şi bun. Degeaba ai o unealtă uriaşă dacă nu te ţin forţele sau nu este funcţională la parametri optimi. Microsoft şi-a învăţat însă lecţia şi controller-ul de Xbox 360 n-a avut probleme.

Mult mai aproape de noi, era imposibil să nu ne izbim, în 2005, de scandalul Hot Coffee, legat de Rockstar, GTA: San Andreas şi scenele sexuale aferente. Din păcate pentru Rockstar, abordarea lor negativistă nu le-a făcut bine deloc: oficialii au negat că secvenţele de cod cu ajutorul cărora s-a realizat modul Hot Coffee rămăseseră pe undeva prin fişierele jocului. Verificările ulterioare au dovedit însă că aşa ceva exista şi că fanii doar scormoniseră şi folosiseră fericiţi fişierele devenite accesibile o dată cu portarea pe PC.
Rezultatul: autoritatea de rating, ESRB, a schimbat categoria jocului din Mature în Adult Only; Rockstar au fost obligaţi să retragă tot ce se găsea pe piaţă în acel moment şi au lansat ulterior o ediţie cu ratingul schimbat.
Morala: nu lăsa mizerie în urmă. Secvenţele de cod vinovate au fost poate uitate acolo după ce producătorii s-au răzgândit să mai introducă joculeţul sexual. Sau poate au fost lăsate intenţionat pentru fani, dar nimeni n-a apreciat corect amploarea scandalului. Până la urmă, şi Lara Croft fusese "dezbrăcată" tot cu un mod, dar nemulţumirile nu dăduseră pe afară. Doavadă că vremurile se mai schimbă.

Dintr-un final apoteotic bineînţeles că nu putea lipsi EL. Gluma proastă a industriei. Celebru, dar de aproape 10 ani în dezvoltare. Duke Nukem Forever, evident. Din 1997, de când DNF a fost anunţat, au apărut şi dispărut generaţii de tehnologii şi de idei inovatoare. Dacă



eventual va apărea, Duke are toate şansele să arate şi să se comporte exact cum este, un bunic al industriei. Un nume căruia i se acordă credit pentru ceea ce a fost. Dar care va fi judecat la nivel de 2007, 2008 sau cine ştie care va fi anul apariţiei sale şi s-ar putea să nu facă faţă. DNF nu are încă un rezultat, dar morala ar fi că nu este bine să tărăgănezi lucrurile atât de mult încât să dispară generaţiile care te cunoşteau.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Războiul prin ochii paraşutiştilor

Acţiune

> "EA mizează pe două personaje jucabile, fiecare cu tipul său specific de gameplay"

- PRODUCĂTOR: MERCURY STEAM
- PUBLISHER: CODEMASTERS
- WEB: WWW.CODEMASTERS.COM/JERICHO

DATA APARIŢIEI: martie 2007

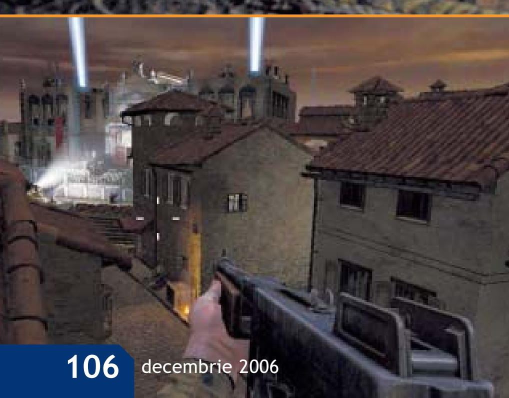
Medal of Honor: Allied Assault a deschis în 2002 pofta publicului pentru shooterele a căror acţiune are loc în cel de-al doilea război mondial. Din păcate, calitatea jocurilor lansate sub sigla Medal of Honor a scăzut treptat, lucru vizibil încă din expansion-urile primului titlu. În timp, Medal of Honor a cedat fotoliul de lider seriei Call of Duty, a cărei a treia încarnare se pare că va ocoli PC-ul, fiind dedicată în exclusivitate consolelor. Acesta poate fi momentul oportun pentru ca Electronic Arts să recâştige admiraţia fanilor, iar Medal of Honor: Airborne pare jocul capabil de această performanţă.

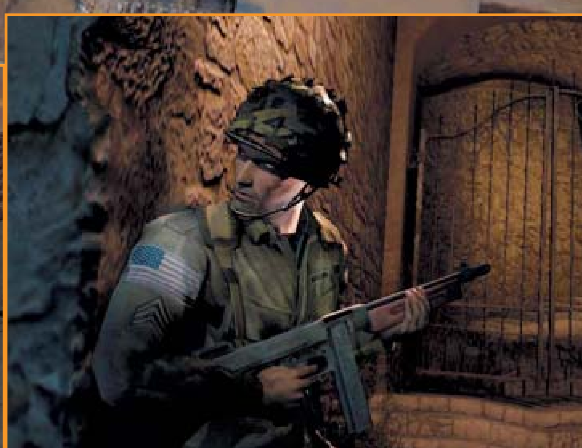
În primul rând, Airborne va propune o abordare complet diferită faţă de restul FPS-urilor plasate în cea de-a doua conflagraţie mondială. S-a renunţat complet la misiunile scriptate, Electronic Arts mizând pe două personaje jucabile, fiecare cu tipul său specific de gameplay. Astfel, fiecare nivel va fi început de cercetaşul Eddie La Pointe, care va strânge date despre locaţia în care are loc misiunea şi va pregăti infiltrarea trupelor aeropurtate. Acest mod de joc va fi bazat în principal pe furişări, cercetaşul nefiind adeptul manevrelor de tipul Rambo. Acestea cad în sarcina soldatului Travers, cu care va fi jucată partea a doua a nivelului, viziunea sa asupra războiului fiind cea cu care ne-am obişnuit din precedentele titluri ale seriei. Noutatea absolută adusă de echipa de la EA Pacific sunt paraşutările care vor deschide fiecare misiune din joc. Controlul locului în care va fi paraşutat personajul propriu este în totalitate la latitudinea jucătorului, orice locaţie de pe hartă fiind un eventual punct de infiltrare.

Acest sentiment de libertate totală va fi amplificat şi de desfăşurarea propriu-zisă a misiunilor, unde cel care joacă decide în ce ordine va îndeplini obiectivele şi ce rute va alege pentru îndeplinirea acestora. Personajele nejucabile, fie ele aliaţi sau inamici, vor folosi tehnologia Affordance, o implementare de inteligenţă artificială care va lua în calcul toate elementele hărţii, dirijând soldaţii în mod dinamic în funcţie de desfăşurarea acţiunii.

Nu vom duce nici de această dată lipsă de misiuni inspirate din realitatea istorică, fronturile din Italia, Franţa, Olanda sau Germania fiind cele în care cei doi eroi îşi vor dovedi calităţile şi curajul. Producătorii merg şi mai departe, promiţând un mod de upgrade foarte realist pentru armele din joc, precum şi un nou sistem numit True Trigger, care va permite apăsarea progresivă a trăgaciului unei arme, pentru mai multă acurateţe.
Nu a fost uitat nici multiplayerul, fiind promise şapte hărţi dedicate deathmatch-ului, fiecare în parte optimizată pentru 12-15 jucători.

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro



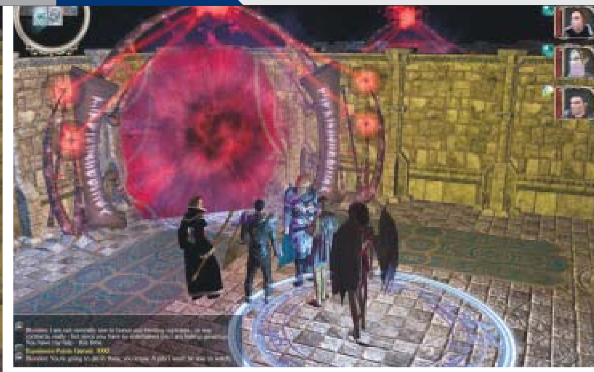


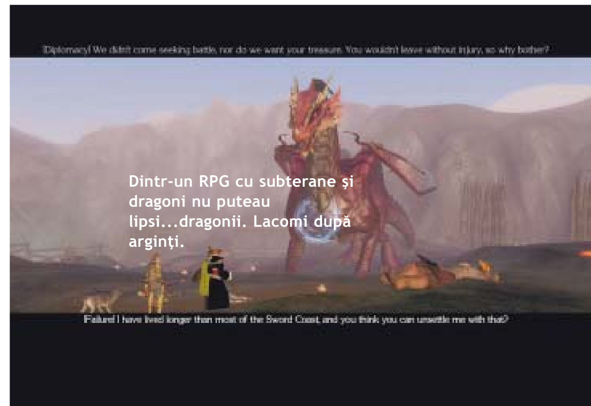



R U Wii™ READY ?
POWER
A
HOME
1
2
Wii
december 8
www.tntgames.ro/Wii



Subterane, dragoni, poveste fantasy, bine contra rău - tărâmul Faerun.





Dintr-un RPG cu subterane şi dragoni nu puteau lipsi...dragonii. Lacomi după arginţi.

PREŢ: 119.8 RON • **PRODUCĂTOR:** OBSIDIAN ENTERTAINMENT • **PUBLISHER:** ATARI • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.NWN2.COM

NEVERWINTER NIGHTS 2

Din ţăran, mare cavaler

DIN MOMENTUL ÎN CARE AM TERMINAT jocul (cel puţin partea single player, campania, povestea), m-am trezit că aveam o dilemă. O problemă de notă mai exact, cel mai subiectiv detaliu al muncii de jucător şi critic. Jucătorul din mine, pasionat de RPG-uri, de D&D şi apreciativ la adresa stilului de gameplay ales de Obsidian, s-a simţit întâi singurel şi părăsit. Prin birourile noastre plutea mai mult miros de cauciuc ars de Need for Speed Carbon decât de ingrediente magice, aşa că mi-am lăsat colegii să se dea cu maşinuţele, fără să-i mai bat la cap cât de interesant a fost realizată această a doua poveste a nopţilor fără de iarnă.

Acelaşi jucător din mine, prins iremediabil în zecile de opţiuni ale creării personajului perfect, şi-a adus aminte că a terminat de vreo trei ori primul Neverwinter Nights, cu tot cu add-on-urile aferente, şi s-a luptat de vreo şase ori cu lorzii Sith în Knights of the Old Republic II: The Sith Lords, realizarea anterioară a celor de la Obsidian şi ale cărei influenţe se simt la fiecare pas în Neverwinter Nights 2. De aceea, am avut tendinţa iniţială, ca pasionat, să-i dau fără ezitări o notă mult mai mare. Dar, până la urmă, drăcuşorul critic nu m-a lăsat în pace. Acolo unde există probleme, ele trebuie evidenţiate şi am încercat să fac asta; bug-urile de care m-am izbit personal n-au fost extrem de numeroase, dar compensau prin gravitate. Pe unul dintre ele l-am rezolvat doar apelând la forumul oficial. Altele... prin încărcări de salvări anterioare, nu fără invectivele necesare la adresa



testerilor jocului sau a programatorilor, care au trecut cu vederea nişte probleme extrem de frustrante.

Cum sigur aţi alergat deja la finalul materialului să vedeţi nota, o să repet oarecum verdictul. Personal, îi mai dădeam un punct la notă; obiectiv însă nu se poate şi mai departe o să vedeţi cum am împăcat cele două laturi ale problemei.

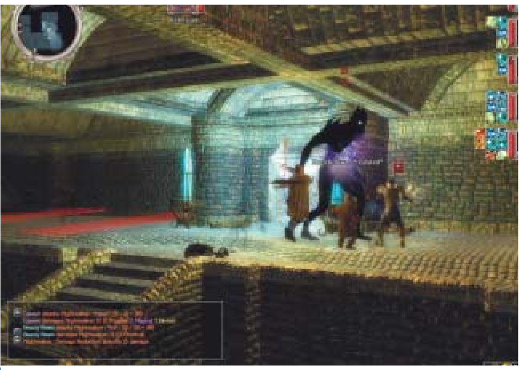
NWN 2 vine cu numeroase schimbări în abordarea gameplay-ului. În primul rând, prin folosirea versiunii 3.5 a regulilor D&D, poate un pic mai permisive decât varianta anterioară. De exemplu, magicienii pot purta liniştiţi armură uşoară pentru că nu le va afecta negativ puterea vrăjilor. Evident, pentru justificarea 2-ului din coadă, au fost introduse rase noi, recomandabile însă

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 2.0GHz, 1024MB RAM, 256MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-4 (LAN, ONLINE)


Opțiunile de personalizare a personajului cuprind lejer zeci de variabile.




NWN 2 nu înseamnă doar lupte, ci și puzzle-uri ce trebuie utilizate în favoarea eroului.





INGREDIENTUL MINUNE: A FOST ODATĂ CA NICIODATĂ...

... și, dacă n-ar fi fost, cei de la Obsidian nu v-ar fi povestit saga eroului care pune totul în joc pentru lupta contra King of Shadows, gardian al unui imperiu dispărut, dar corupt de forțele întunecate. Dacă gameplay-ul propriu-zis este supus unor limitări destul de enervante, intriga poate fi semnificativ alterată de opțiunile de dialog. Coechipierii din party au afinități, se ironizează unul pe celălalt sau protestează la anumite decizii și ideal ar fi să împăcați și capra, și varza, pentru că aportul lor se va dovedi hotărâtor în momentele finale ale jocului.

mai mult veteranilor jocului D&D. Acestea, în număr de nouă (sun elf, wood elf, drow (dark elf), gold dwarf, duergar (dark dwarf), svirfneblin (deep gnome), tiefling, aasimar și strongheart halfling) au fost gândite pentru o avansare mai lentă în nivel, lentoare justificată însă prin abilități mult mai puternice. Dacă nu aveți însă experiență anterioară, există 12 clase ceva mai tipice, împărțite în funcție de preferința pentru topoare, ciocane, săbii sau arcuri (barbarian, fighter, monk, paladin, ranger, rogue) sau înclinație spre staff-uri și magii devastatoare (bard, cleric, druid, sorcerer, cleric, wizard). Evident, între cele două variabilele sunt extrem de numeroase, puteți experimenta aproape la nesfârșit combinații de personaje în încercarea de a avea un erou bun la toate. Nu e obligatoriu să și reușiți, iar în parte nu prea este nevoie. Avem acum un party adevărat, cu minimum trei însoțitori în aventurile prin diversele regiuni din Faerun. Ocazional, veți avea alături până la opt sau nouă personaje, însă nu toate controlabile sau prea slab influențate pentru a mai continua să vă ajute în punctele de cotitură ale poveștii.

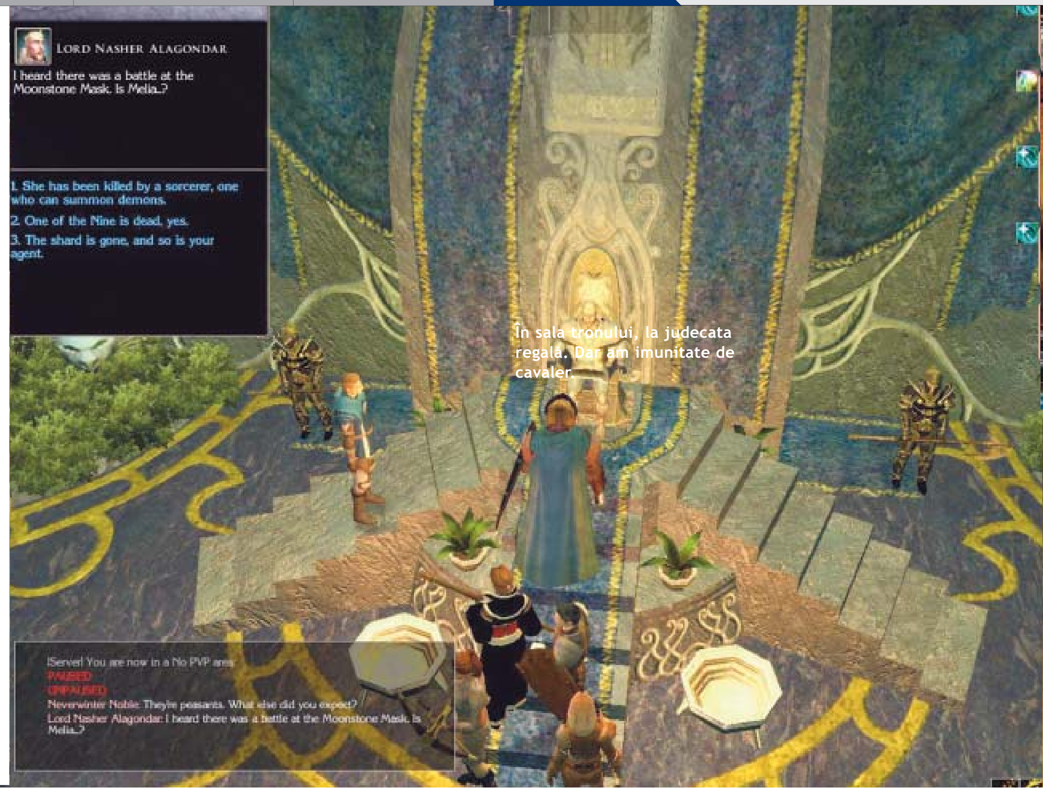
Din Shadows of Undrentide au fost preluate și înmulțite clasele de prestigiu (arcane trickster, duelist, eldritch knight, frenzied berserker, Shadow Thief of Amn, war priest etc.), clase cu cerințe speciale eligibile în funcție de caracteristicile inițiale ale personajului, dar și de evoluția ulterioară înspre bine sau rău. Crearea eroului în sine s-ar putea să vă ia de la o jumătate de oră în sus: gen, înfățișare, rasă, clasă, aliniament (cu variații de la Chaotic Good la Chaotic Evil, trecând prin Neutral), zeitate, trecut în sătucul natal. Toate aceste opțiuni au un impact asupra desfășurării poveștii sau a atitudinii pe care o au anumite NPC-uri. Fiecare creștere în nivel trebuie manevrată cu grijă, mai ales dacă vreți să aveți un party eficient pentru orice tip de situație. Ideal ar fi să vă alegeți de la început clasa de prestigiu care vi se pare cea mai potrivită și să selectați pe parcurs abilitățile care să v-o ofere.

Toată această bogăție de opțiuni ar rămâne doar o înșiruire de cifre dacă n-ar fi susținută de o intrigă pe măsură. Iar această parte a fost extrem de bine dusă la capăt, chiar dacă avem un final cu "va urma". Nu este ușor să dau detalii despre poveste fără să-i stric farmecul, dar ar fi cam așa: eroul (sau eroina, pentru că alegerea naturală mi s-a părut a fi un half-orc female numită Beauty!) este un insignifiant locuitor din West Harbor, un sat greu încercat de luptele cu demonii. Istoria are prostul obicei de a se repeta și atacul este reînnoit, iar eroul nostru va fi trimis de tatăl adoptiv în capitala Neverwinter, să recupereze un fragment misterios. De aici, drumurile se bifurcă în funcție de alegerile pe care le faceți prin intermediul opțiunilor de dialog.

Companionii pe care îi aveți au fiecare background-ul lor și motive mai mult sau mai puțin obscure să vi se alăture. Ura, iubirea, trădarea, țelurile nobile, dorința de îmbogățire sau de a dovedi cine e cel mai bun se împletesc în poveștile însoțitorilor eroului. Sunt momente pe care nu vă obligă nimeni să le rezolvați, dar atenție! De la un punct încolo al intrigii principale, nu veți mai putea reveni să rezolvați misiunile secundare rămase nefăcute. Unele locații de pe hartă dispar, iar în altele nu mai puteți discuta cu NPC-urile care v-au oferit quest-urile. De cealaltă parte, quest-urile secundare sunt sursă de experiență în plus și ajută nu doar la creșterea în nivel, ci și la câștigarea de influență asupra colegilor de party. Un +1 influență cu unul sau celălalt ar putea părea inițial nesemnificativ și ineficient, dar veți afla mai spre final că loialitatea depinde de cuvintele cu care i-ați încurajat, disprețuit, ignorat sau certat pe cei care vă însoțesc. Colegii de party se suportă sau nu unul pe celălalt și nu puține sunt momentele în care trebuie să mediați un conflict în așa fel încât toată lumea să fie mulțumită și influența să nu aibă de suferit.

Mai mult, unele momente au avut puterea chiar să mă facă să-mi fie milă, alteori am râs cu hohote, altă dată m-au enervat ignoranța și prostia puse în dialogurile cu simpli pixeli conduși de secvențe de cod, dar care reliefau realități ale societății umane. Cel mai mult mi-a plăcut secvența procesului, despre care vă voi detalia doar că opțiunile unui verdict vinovat/nevinovat sunt la fel de posibile. Totul depinde de alegerile din dialoguri și de skill-urile "conversaționale" (diplomacy, taunt, intimidate, bluff, perform) alese până în acel moment. Enorm de multe secvențe cinematice realizate cu motorul Aurora marchează momente- cheie din diversele momente ale intrigii și măresc senzația de apartenență la universul fantasy din Forgotten Realms. Aș fi preferat însă mai mult de o singură secvență precum cea de la început; chiar și cea de la final este realizată din desene statice, artwork-uri peste care se revarsă vocea naratorului. La un moment dat, chiar veți deveni și proprietar de castel, o idee care întărește apartenența eroului la universul în care evoluează. Citadela respectivă o puteți reconstrui și controla în amănunt și devine o dovadă vie a realizărilor bune sau rele





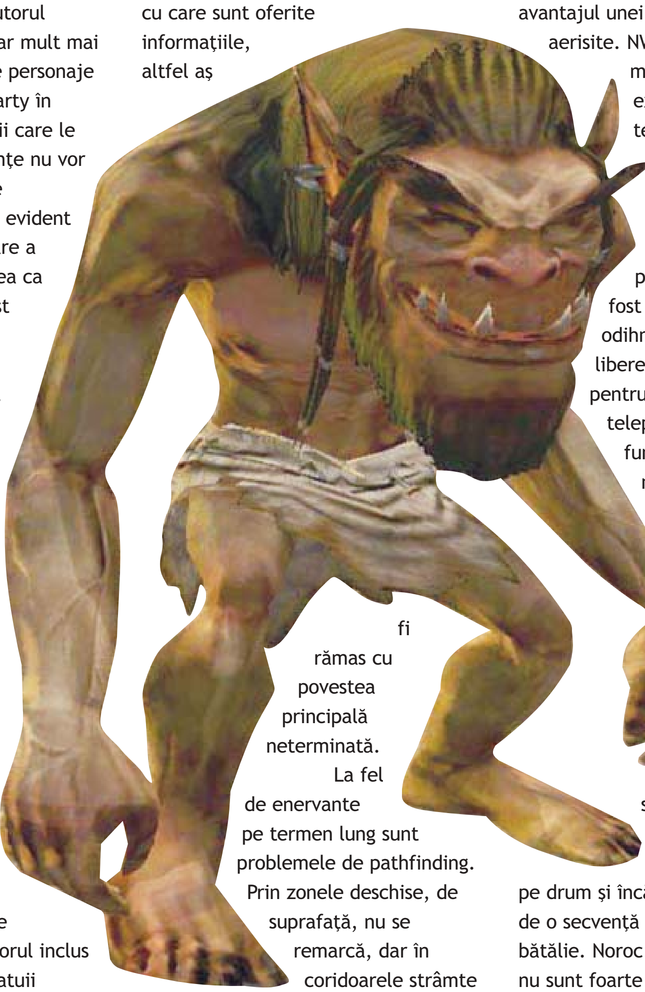
În sala tronului, la judecata regală. Dar am imunitate de cavaler.

de pe parcursul jocului.

Bătăliile sunt realizate pe sistemul D&D, decise de rostogolirea zarurilor, probabilităţile combinate cu skill-urile eroilor şi bonusurile oferite de arme şi armură. Puteţi pune pauză în orice moment pentru a da ordine precise fiecărui membru din party (maximum cinci acţiuni pot fi programate). Meniurile au fost modificate pentru a oferi acces rapid la magii, la moduri de atac sau la alte diverse acţiuni ce pot fi trase în quick bar-ul ce conţine nici mai mult, nici mai puţin de 120 de slot-uri. Nu fiţi ruşinoşi, vă provoc să le umpleţi pe toate! Meniul radial din primul NWN a fost înlocuit cu unul "drop down" asignat unui simplu click dreapta. La fel ca în KotOR II, este de preferat să descuiaţi cuferele, nu să le spargeţi, pentru că obiectele din el se pot distruge. Aşa am descoperit că un hoţ în party este ideal pentru looting şi dezactivat capcane, mai ales că acţiunile au fost automatizate, nu este obligatoriu să selectaţi personajul şi să-i indicaţi cufărul ce trebuie descuiat. Chiar dacă sângele de demon din hoţul menţionat s-a dovedit a fi extrem de puternic spre final.

La partea de lupte au apărut acele probleme pe care le-am menţionat ca de netrecut cu vederea în legătură cu nota finală. AI-ul are tendinţa uriaşă să-şi facă de cap, ignorând acţiunile din queue sau... neintervenind deloc. M-am trezit la un moment dat că personajele din party-ul meu refuzau pur şi simplu să mă urmeze, nu participau la luptă, pur şi simplu stăteau tâmpi şi încasau lovituri. Problema am rezolvat-o după ce am reluat o salvare şi mai apoi, confruntându-mă din nou cu neplăcerea, mi-am dat seama că există o soluţie şi mai simplă: schimbarea întregului party. Evident, mai simplu doar pentru a nu încărca o salvare mai veche care vă obligă să reluaţi cine ştie ce bătălii dificile, câştigate la mustaţă cu ajutorul ultimei poţiuni de viaţă. Dar mult mai complicat, pentru că unele personaje sunt absolut necesare în party în unele momente ale poveştii care le privesc, altfel unele secvenţe nu vor fi declanşate. Pierderile de "memorie" ale AI-ului sunt evident un bug foarte aleatoriu, care a fost poate trecut cu vederea ca neimportant, poate n-a fost remarcat deloc.

Pe lângă această neplăcere care este posibil să nu vi se întâmple sau s-ar putea să vă izbiţi de ea chiar din primul nivel, am mai dat spre final de o situaţie foarte exactă, rezolvată abia după ce am apelat la ajutor oficial. Din nou, fără a dezvălui detalii de intrigă, vă voi spune că o anumită interacţiune nu se producea dacă statuia implicată nu era "utilizată" imediat la intrarea în nivelul respectiv. Dacă păţiţi ca mine şi nu vedeţi statuia, singura soluţie este editarea unui fişier cu editorul inclus care să suprascrie codul statuii pentru a declanşa secvenţa necesară înaintării în poveste. Codul de suprascris este oferit pe forumul oficial chiar de unul dintre membrii Obsidian, care recomanda şi utilizarea patch-ului, care însă s-a dovedit inutil din acest punct de vedere, cel puţin. Este totuşi de apreciat promtitudinea cu care sunt oferite informaţiile, altfel aş fi rămas cu povestea principală neterminată.



La fel de enervante pe termen lung sunt problemele de pathfinding. Prin zonele deschise, de suprafaţă, nu se remarcă, dar în coridoarele strâmte din peşteri sau în case, m-am trezit că mă băteam singură cu 10 inamici, iar tovarăşii mei se luptau cu un colţ de grafică şi nu reuşeau să-l ocolească. Tot la capitolul nemulţumiri intră şi încărcările numeroase, chiar dacă destul de rapide. Şi primul NWN avea zone dese de încărcare, dar avea avantajul unei lumi mai mari, mai aerisite. NWN 2 are hărţi mici, minuscule chiar şi nu mai există posibilitatea de teleportare în orice moment, din aproape orice zonă. A fost înlocuită cu zone de tranziţie spre diverse puncte de pe hartă şi a fost inclusă posibilitatea de odihnă pentru party în zonele libere de inamici, tocmai pentru a compensa lipsa teleportării. Situaţia funcţionează şi nu prea, mai ales că este enervant să te întorci mereu pentru a cumpăra poţiuni de viaţă sau tot felul de ingrediente pentru crearea de obiecte magice. Pentru oarecare variaţie şi smulgere din liniaritatea nivelurilor, uneori "something happened" pe drum şi încărcarea este întreruptă de o secvenţă cinematică sau de o bătălie. Noroc că întreruperile de gen nu sunt foarte dese, pentru că




Subteranele sunt populate de tot felul de creaturi cu clești și colți.



ajunseseră să mă enerveze la un moment dat.

Să trecem și în zona graficii. Realizate pe o versiune îmbunătățită a motorului proprietar Aurora, elementele vizuale se apropie ca stil de Dungeon Siege, dar cu mai multe poligoane. Cerințele de sistem minime pe care vi le oferim sunt însă nejustificat de mari, pentru că aspectul vizual nu este în nici un caz la nivelul Oblivion sau Gothic 3. Am dat peste câteva zone în care frame rate-ul scădea inexplicabil, dar din fericire situația se remedia după prima încărcare. Oricum, pe sistemele puternice o să aveți parte de un adevărat festin vizual. Mai ales în interior, unde, dacă duceți zoom-ul la maximum, se vor contura acoperișurile caselor sau tavanele peșterilor, dând impresia unui adevărat RPG la persoana a treia. Păcat că acest mod de joc nu este foarte practic, pentru că impresionează. De altfel, în combinație cu posibilitatea de a pune pauză și de a roti camera în orice direcție, NWN 2 (ca și KotOR II) este ceea ce eu numesc "joc de screenshot-uri". Imaginile capturate sunt extrem de spectaculoase uneori, mai ales că efectele luminoase și de particule au tendințe orbitoare. În mod pozitiv, dar și negativ pentru că uneori strică total vizibilitatea pe câmpul de luptă și împiedică un control eficient al acțiunilor.

Vocile se ridică la înălțimea uriașei varietăți a dialogurilor și din tonalitățile personajelor le puteți ghici măcar aproximativ personalitatea și abordarea potrivită în timpul conversațiilor cu ele. Cu un dwarf cu voce arțăgoasă nu merge cu opțiuni pacifiste, la fel cum nu-i puteți spune unui paladin că nu vă pasă ce se întâmplă cu copiii din nu știu ce sat, pentru că îi veți răni aliniamentul Chaotic Good. Spre deosebire de primul NWN, majoritatea dialogurilor sunt acum vorbite, mergând lejer spre un procentaj de 70-80%. Coloana sonoră n-aș putea spune că impresionează extrem de mult, dar punctează corect momentele de tensiune maximă și nici nu mi-a dat tendința de a o înlocui cu winamp-ul personal.



În mod cert, ca de fiecare dată când îmi place enorm un joc despre care trebuie să scriu, am senzația că n-am spus tot ce trebuia, așa cum trebuia. Cred însă că am evidențiat toate bunele și relele, cu precizarea că eu am fost dispusă să trec peste toate problemele pentru a vedea finalul. Povestea merită cele cel puțin 50-60 de ore de single player sau puteți să o acoperiți în multiplayer alături de alți trei prieteni. Probabil că, la fel ca în cazul primului NWN, nu va trece mult și serverele vor abunda de fani care își etalează creațiile realizate cu ajutorul editorului inclus și se vor înfrunta în grupuri sau individual. Sper că scăpările vor fi cumva rezolvate cu patch-uri și, privind în perspectivă, o dată cu NWN 2 poate vedem și un anunț oficial legat de KotOR III. Am sărit de la una la alta, adevărat, dar RPG-urile D&D sunt pasăre rară în ultima vreme și ne-am dori cât mai multe, cel puțin la fel de bune ca Neverwiner Nights 2.

Anda Drăgnuță
anda.dragnuta@xtrempc.ro

PRO

- poveste de cel puțin 50 de ore
- D&D v3.5 cu zeci de variabile
- party lărgit, influență asupra coechipierilor
- opțiuni cu efecte reale în joc

CONTRA

- bug-uri extrem de problematice
- cerințe de sistem nejustificate
- pathfinding defectuos

JOCURI ALTERNATIVE

Neverwinter Nights 2

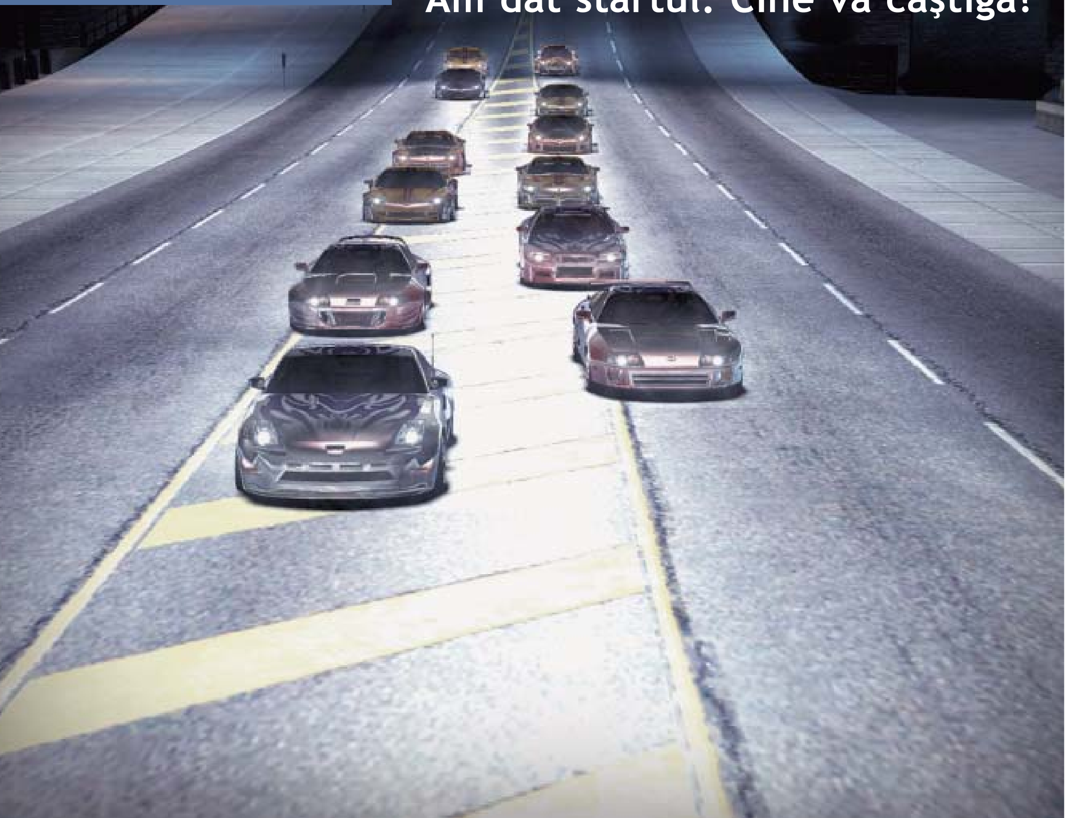
Neverwinter Nights

Icewind Dale II

VERDICT

Problemele nu pot fi ignorate, dar ca simplu jucător, eu îi dădeam un punct în plus la notă.

8.5


Am dat startul. Cine va câştiga?



Maşina bossului de final poate fi folosită doar în afara modului carieră.



PREŢ: 119.88RON • **PRODUCĂTOR:** ELECTRONIC ARTS • **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.EA.COM/NFS/CARBON/US

NEED FOR SPEED: CARBON

Din nou fibră de carbon la lumina Lunii pline

ŞI ACUM ÎMI ADUC AMINTE DE NERVII PE CARE mi-i am făcut când am jucat Need for Speed Most Wanted acum un an, după ce fusesem în prealabil încântat de versiunea sa demonstrativă. Iată că anul acesta rolurile s-au inversat: am fost pur şi simplu oripilat de pachetul jalnic numit Need for Speed Carbon Demo, însă relativ mulţumit de oferta finală.

Trebuie menţionat încă de la început că NFS Carbon continuă tradiţia ultimelor jocuri din serie, revenind la peisajul nocturn din cele două titluri Underground. Cei care aşteptau o a doua venire a NFS Porsche să se joace la alt bloc. Aici nu au loc decât băieţii şmecheri cu maşini tunate.

Încă de când m-am convins că nu voi avea în faţă decât un nou arcade colorat mi-am dorit din tot sufletul să reuşească măcar să se ridice la nivelul primului joc Underground, preferatul personal dintre toate NFS-urile post-Porsche. Pentru cei care aşteaptă un verdict rapid trebuie să spun că jocul în mare parte nu a dezamăgit, însă are şi nişte scăpări inexplicabile.

Din categoria lucrurilor bune face parte campania single player, modul-carieră. A fost o surpriză să observ că personajul principal este acelaşi din Most Wanted, care, în secvenţa introductivă, conduce "vechiul" BMW pentru recuperarea căruia am depus eforturi considerabile în acel joc. În aceeaşi notă pozitivă, primul personaj pe care îl vom reîntâlni este Cross, vânătorul de recompense afro-american căruia îi fusese trasă clapa în Most Wanted. Vom face cunoştinţă apoi, treptat, pe parcursul jocului, cu rezidenţii oraşului Palmont, aşezare ce va purta rolul de scenă pentru "actorii nebuni" care aleargă la bordul unor bolizi de sute de cai putere.

Primul pas în carieră este acela de a alege o maşină din cele trei clase majore puse la dispoziţie: import tuners, muscle cars şi exotics. Fiecare tip de maşină se controlează diferit, acest lucru simţindu-se încă de la primul contact. Personal, în virtutea tradiţiei, am ales import tuner-ul, Mazda fiind una din slăbiciunile mele din NFS Underground 1 şi 2.

Oraşul este acum împărţit în câteva "sectoare" mari, fiecare dintre acestea fiind de altfel sub controlul unei grupări de şoferi. După ce îţi vei crea propria gaşcă, vei putea începe să câştigi curse, care îţi vor permite să controlezi secţiuni din acele sectoare. Odată cucerite toate secţiunile unui sector, ţi se va da ocazia să-l provoci pe campionul grupării adverse la un duel direct. Dacă vei reuşi să-l învingi, vei prelua controlul întregului sector.

În încercarea de a cuceri Palmont City, vei primi ajutorul unor aliaţi, pe care îi poţi recruta în propria echipă. Vor putea fi angajaţi maximum trei coechipieri, unul singur fiind acceptat în cursă alături de tine. Aceştia sunt clasificaţi, la rândul lor, pe trei categorii: drafteri, care te vor ajuta să prinzi o viteză mai mare dacă conduci în spatele lor, la aspiraţie; blockeri, rolul lor fiind cel de a bloca adversarii incomozi; scouts, vitezişti câteodată enervanţi, care vor descoperi

SISTEM NECESAR: Pentium 4 1.7GHz, 512MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (ONLINE)

INGREDIENTUL MINUNE: "SECTORUL ROŞU"

Dacă până la ultimul sector, cel de culoare roşie, controlat de Darius, jocul este ceea ce americanii ar putea numi "a walk in the park", acolo viaţa jucătorului se complică subit. Maşinile din garaj nu vor mai face faţă, situaţia necesitând un dram de creier pentru a putea fi rezolvată. Spre exemplu, acum este momentul să chemaţi în ajutor camarazii de tip scout şi să le exploataţi dorinţa nesecată de victorie. Per total, "sectorul roşu" reprezintă cea mai reuşită parte a campaniei single player, fiind porţiunea în care talentul şoferului este pus cu adevărat la încercare.







Curbele din canion trebuie luate cu maaaaare atenţie.





absolut toate scurtăturile de pe traseu, acestea apărând apoi marcate pe hartă. Ei bine, pe lângă rolul evident pe care îl au aceşti colegi, aceştia împing şi povestea mai departe, dezvăluirile lor ţinând locul "întorsăturilor de situaţie". Firul epic este modest, însă are un mare merit: secvenţele cinematice sunt mult mai bine realizate decât cele din Most Wanted, actorii aleşi acum având ceva mai puţine absenţe la cursurile de actorie.

Nici poliţia nu lipseşte din Carbon. Aici se văd cele mai mari învăţăminte pe care EA le-a bagat la cap după Most Wanted: poliţiştii nu dau dovadă de aceeaşi insistenţă inumană din jocul precedent şi nici nu mai există obligativitatea completării unor misiuni legate de urmăririle cu oamenii legii. Scapi de ei şi îţi poţi vedea liniştit de treabă, simplu şi la obiect, aşa cum trebuia să fie încă de prima dată.

Pentru a încheia capitolul lucrurilor bune din Carbon, am păstrat la sfârşit cireaşa de pe tort: cursele din canion. Acestea au de obicei loc împotriva boşilor de sector, fiind compuse din două părţi. În prima, adversarul va alerga în faţă, obiectivul fiind acela de a te menţine cât mai aproape de el pe tot parcursul traseului. În a doua parte, rolurile se inversează, maşina jucătorului fiind cea care trebuie să se depărteze cât mai mult de cea a şoferului advers. În ambele cazuri, depăşirea liderului şi menţinerea acelei poziţii pentru un timp de zece secunde duc la câştigarea automată a confruntării. Însă atenţie la prăpăstii, pentru că puteţi sfârşi acolo dacă sunteţi neglijenţi în curbe!

Acum întoarcem foaia, evidenţiind şi punctele în care Carbon scârţâie tare. În primul rând grafica. Sincer, nu ştiu ce au avut în cap producătorii, însă noul NFS arată chiar mai slab decât primul Underground. La acest sentiment contribuie întunericul exagerat de prezent pe străzile din Palmont, anumite elemente de arhitectură pur şi simplu netexturate, precum şi strălucirea exagerată a maşinilor din joc. La toate acestea adăugăm şi efectul de motion blur, care, pe lângă reducerea drastică a numărului de cadre pe secundă afişate, blurează totul într-un asemenea hal încât ai senzaţia că alergi pe un traseu netexturat.

Următorul pe lista relelor este drift-ul, care, la rândul său, a suferit o operaţie de lobotomizare probabil. Altfel nu se explică controlul puţin spus aiurea pus la dispoziţie de producători pentru acest tip de cursă. Din nou o privire plină de amintiri plăcute aruncată către cutia pe care scrie Need for Speed Underground.

Coechipierii nu sunt nici ei cele mai deştepte entităţi virtuale pe care am avut ocazia să le întâlnesc în jocuri. Nici pe departe. Blockerii au tâmpitul obicei de a-ţi bloca propria maşina, iar scouts-ii nu pot fi convinşi, atunci când se află la conducere, să-ţi cedeze primul loc. Însă aceste slăbiciuni pot fi exploatate, mai ales în ultimul sector, unde vor ajunge să lucreze în avantajul jucătorului.

Personalizarea maşinilor prin noul Autosculpt nu este nimic altceva decât un nou termen pentru expresia "aceeaşi mărie cu altă pălărie". Multe din opţiunile de "sculptare" nu vor putea fi folosite decât după angajarea unor coechipieri care vor permite aşa ceva, sentimentul final fiind unul de indiferenţă faţă de această opţiune.

Nu în ultimul rând, coloana sonoră este cea mai slabă de la naşterea seriei Need for Speed şi până acum. Nimic care să atragă atenţia sau să sune cât de cât cunoscut, nimic semnificativ care să iasă în faţă aşa cum făceau melodiile din jocurile precedente.

Anul acesta, EA a dat o importanţă mult mai mare jocului online, neglijând din nou categoria de public care ar fi dorit curse în reţea. O bună bucată a ofertei de maşini nu este accesibilă decât depăşind anumite baremuri în cursele online. De asemenea, componenta online vine cu moduri de joc neîntâlnite în single player, multe dintre ele introducând şi măşinile de poliţie ca bolizi controlabili.

Sigur, comparat cu FlatOut 2, NFS Carbon este un titlu cel mult mediocru. Însă noul NFS are şi un mare atu: este un joc cu efect terapeutic, pe care-l joci din inerţie şi care relaxează pe oricine după o lungă zi de lucru.

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

PRO

- joc cu efect terapeutic, remediul ideal după o zi plină de stres
- cursele prin canion, o idee cu adevărat reuşită
- poliţia mai accesibilă şi rolul diminuat al acesteia

CONTRA

- grafică mai slabă decât în jocurile Underground
- driftul oligofrenic
- coechipierii tâmpiţei, care pot fi însă exploataţi

JOCURI ALTERNATIVE

Need for Speed: Carbon

Need for Speed Underground

Need for Speed Most Wanted

VERDICT

O încercare decentă în domeniul arcade sim-urilor, cu o grafică care lasă însă de dorit.

8








Harta din imagine este o reprezentare fidelă a siglei Firaxis.

PREȚ: 119.9RON • **PRODUCĂTOR:** FIRAXIS • **PUBLISHER:** 2K GAMES • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.2KGAMES.COM/RAILROADS/RAILROADS.HTML

SID MEIER'S RAILROADS!



Fiind copii, cu trenulețele ne jucam

ABIA DUPĂ CE M-AM JUCAT DE-A magnatul căilor ferate în Railroads! am reușit să înțeleg cum pot fi unii oameni pasionați până la nebunie de trenulețe, locomotive, gări, copăcei și omuleți de plastic. Sus-numitul Sid Meier mai are antecedente cu tycoon-uri implicând trenuri, dar Railroads! nu are nici pe departe complexitatea unui simulator tip Railroad Tycoon. Din contră, abordarea este simplificată la maximum, pentru a atrage toți acei jucători de ocazie care iubesc trenurile (dar poate nu au banii pentru machete reale) sau pur și simplu pentru copilul din fiecare dintre noi.

Ideea de a construi șine poate părea o chestie absolut plictisitoare. Și ar fi, într-adevăr, dacă ne-am fi lovit de chestii matematice, ca de exemplu calculul unghiului unei rampe în așa fel încât șina să poată fi construită fără ca trenul să pice de pe ea. Din fericire, pentru mine și pentru toți umaniștii, este de ajuns să pun șinele, restul se face automat (tuneluri, poduri, semafoare); doar prețul variază, fiind mai ridicat pentru relieful accidentat. Toate ar fi fost bune și frumoase, dar așezarea propriu-zisă a șinelor poate fi o pacoste enormă, din mai multe motive. Întâi, pentru că acțiunea are un lag bizar sau o viteză prea mare, în funcție de cheful domnului joc, astfel că se cam exclude posibilitatea de a construi din start porțiuni mai lungi. Apoi, pentru șinele duble, plasarea automată a semafoarelor duce la încurcături nebune; și ideal este ca șinele să fie drepte (pentru a maximiza viteza trenului), deci acțiunea tinde să devină enervantă. Lucru cel puțin la fel de rău ca plictisul.

Pentru pus șine și ales trenulețe există 15 scenarii istorice sau ficționale. Primele se petrec în locații reale din diverse colțuri ale lumii și practic rezumă istoria căilor ferate, de la locomotivele cu aburi până la ultra-rapidul și modernul TGV franțuzesc. Evident, există și obiective de îndeplinit, recorduri de bătut și adversari de eliminat din afaceri. Pentru toate acestea, la final primiți un rang, de la Traveling Circus Freak până la prim-ministru sau președinte. Din nou toate bune și frumoase, dar personal n-am apreciat faptul că timpul din joc trece cam prea repede ca să am timp să rezolv misiunile cum trebuie; plus că hărțile sunt uneori mult prea mici, orașele prea îngrămădite și apar situații în care trenul nou cumpărat nici măcar n-a plecat spre gara de destinație și deja locomotiva este acolo.

Pentru a deveni marele magnat al gărilor, trebuie să mutați de colo-colo trenuri încărcate cu tot felul de bunuri, pasageri și corespondență. Totul se realizează extrem de simplu, interfața este din acest punct de vedere o capodoperă. Pentru a vă crește profiturile, puteți și chiar este necesar să cumpărați afaceri în orașe pentru a putea astfel nu doar să livrați materii prime, ci să le și prelucrați. Există și bursă, și licitații și situațiile pot deveni extrem de încinse în multiplayer, unde ideea finală este falimentarea adversarilor.

Cele aproximativ 30 de modele de trenuri din toate epocile sunt realizate la un nivel impresionant de detaliu și mi-am amintit nostalgic de trenulețele chinezești ale copilăriei, atât de rare și atât de apreciate. Grafica vine însă cu nelipsitele probleme pentru cei care nu prea au sisteme de ultimă generație, dar, dacă renunțați la umbre și AA, singurele neplăceri ar putea fi crash-urile. Partea audio se descurcă bine cu sunetele locomotivelor și în orașe, dar lipsesc alte teme muzicale.

Railroads! aduce la un nivel accesibil complexitatea tycoon-urilor, simplificând micromanagementul pe alocuri obositor al simulatoarelor economice. Pentru pasionați este poate un punct în minus, dar prin acest tip de abordare jocul va câștiga adepți, noi în domeniul simulatoarelor sau chiar în ceea ce privește jocurile în general.

Anda Drăgnuță
anda.dragnuta@xtrempc.ro

VERDICT

Ușor de înțeles, simplu și addictive, dar nu lipsit de detalii problematice. **8**

SISTEM NECESAR: Pentium 4 1.4GHz, 512MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-4 (LAN, ONLINE)



Corabie cu HDR - tablou medieval



La vânătoare de orci cu pumnale luminoase.



PREŢ: 129.8 RON • **PRODUCĂTOR:** ARKANE STUDIOS/KUJU ENTERTAINMENT • **PUBLISHER:** UBISOFT • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWWW.DARKMESSIAHGAME.COM

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Salvarea tărâmului Ashan vine sub forma unui demon mesianic

CÂND A AJUNS DARK MESSIAH ÎN REDACŢIE, nimeni nu a vrut să-l testeze. Toată lumea rămăsese cu gustul amar lăsat de demo-ul lansat acum ceva timp, versiune care ocupă foarte mult spaţiu, oferind foarte puţin timp de joc, şi acela asezonat cu o porţie consistentă de bug-uri. Mai mult, Dark Messiah purta povara unui nume, Might and Magic, care, în trecut, a fost asociat cu RPG-ul adevărat, de cea mai bună calitate.

Nu mai este pentru nimeni o surpriză faptul că Ubisoft a abandonat formatul RPG-ului hardcore în favoarea unei abordări simpliste, care combină perspectiva şi accesibilitatea unui FPS clasic cu elemente de RPG uşor inteligibile. Cu toate acestea, proiectul a fost realizat de Arkane Studios, o companie al cărei ultim joc, Arx Fatalis, a fost un RPG în toată regula. De altfel, Arkane achiziţionase motorul grafic Source, care stă şi la baza lui Dark Messiah, încă dinainte de a începe lucrul la acest joc, gurile rele vorbind despre o muşamalizare a unui eventual Arx Fatalis 2 din care s-a născut acest nou titlu al seriei Might and Magic.

Această teorie este confirmată şi de legăturile mai mult decât firave dintre Dark Messiah şi universul Might and Magic. Este adevărat, jocul este împănat de referinţe către personaje, evenimente sau locaţii ale acestui univers, însă acestea puteau la fel de bine să şi lipsească. În locul profeţiei celui de-al şaptelea dragon, viitorul putea fi prevăzut de orice alt mag necunoscut, în locul pao kai-ului putea fi orice alt tip de dragon generic, iar tărâmului Ashan putea foarte bine să-i zică Rădăuţii din Vale. Jocul ar fi rămas la fel de interesant şi plăcut de jucat şi în aceste condiţii.

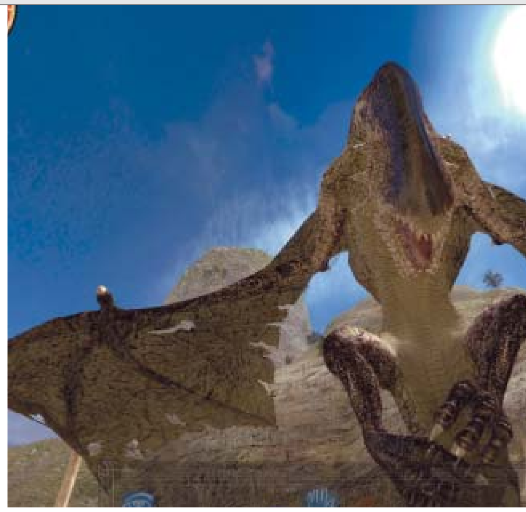
Pe scurt, povestea din Dark Messiah pune jucătorul în pielea lui Sareth, un tânăr învăţăcel al magului Phenrig, trimis de maestrul sau în încercarea de a recupera un artefact magic numit The Skull of Shadows. Sareth primeşte încă de la început un ajutor, în pielea Xanei, o entitate misterioasă care se va cuibări în mintea eroului, purtând rolul de tutore pe parcursul jocului. Paşii lui Sareth vor fi purtaţi, în aventura sa, până în Stonehelm, cetatea-stat aflată sub conducerea lordului Menelag, un aliat de nedăjde al maestrului Phenrig. Aici Sareth o va cunoaşte pe Leanna, nepoata bătrânului mag, între cei doi legându-se o poveste de dragoste mai degrabă platonică. Evident că Xana nu o va agrea pe fată, jucătorul fiind pus mai târziu să aleagă între cele două femei din viaţa lui. Aici intră în scenă cele câteva elemente de RPG implementate de Arkane în joc.

Pe lângă aceste alegeri care vor schimba oarecum desfăşurarea firului epic, RPG-ul este reprezentat prin multiplele posibilităţi de luptă pe care personajul le poate aborda pe parcursul aventurii sale. Poţi fi un luptător de temut, care se va baza mereu pe un scut rezistent şi o sabie puternică, un mag care îşi poate arde victimele de vii, un asasin care umblă prin umbre şi îşi foloseşte pumnalele la momentul oportun sau, de ce nu, un arcaş pentru care lupta corp la corp nu este decât o ultimă soluţie. Alegerea clasei de personaj nu se face în modul clasic, la început, ci pe parcursul jocului, la fiecare obiectiv îndeplinit, Sareth primind un număr prestabilit de skill points.

SISTEM NECESAR: Pentium 4 2.2GHz, 512MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-32 (LAN, ONLINE)

INGREDIENTUL MINUNE: CAMPANIA SINGLE PLAYER

De departe cea mai reuşită componentă a acestui titlu este campania sa single player, aceasta justificând cu vârf şi îndesat achiziţionarea unui joc cu multiplayerul handicapat încă din naştere. Temple ale necromanţilor, locaţii străvechi, cripte în care morţii vii îşi fac de cap, cuiburi care ţin loc de casă unor paianjeni imenşi, străzile oraşului Stonehelm, toate vor fi trecute prin foc şi sabie de eroul acestui joc, tânărul Sareth. Level designul este unul de excepţie, oferind de cele mai multe ori multiple posibilităţi de abordare a anumitor obiective. Nu în ultimul rând, introducerea în joc a săgeţilor cu sfoară permite dezvoltarea arhitecturii pe verticală, cărările pe care va trebui să avanseze personajul nefiind tot timpul cele evidente. În ciuda relativei sale liniarităţi, campania single din Dark Messiah rămâne o experienţă de neuitat pentru orice pasionat de dragoni, orci sau prinţese ce aşteaptă a fi salvate.









Acestea pot fi investite în câteva abilităţi, împărţite într-un skill tree simplist realizat. Pe de o parte, acest sistem functionează corect, oferind un motiv pentru a rejuca Dark Messiah cu un personaj specializat diferit. Pe de altă parte, evoluţia jocului rareori te obligă să investeşti aceste puncte, personal terminând jocul cu un bagaj de 30 de skill points păstrate pentru zile negre. Per total, componenta RPG este subdezvoltată, sub nivelul action RPG-urilor clasice, cum ar fi Diablo.

Însă, aşa cum am spus şi la început, jocul nu trebuie privit ca un RPG, ci mai repede ca un titlu de acţiune, plasat într-un univers medieval. Dacă este abordat în această manieră, Dark Messiah, cel puţin pe parcursul jocului single player, nu va dezamăgi. Deşi povestea pare extrasă din scenariul unui film de categorie B, funcţionează foarte bine în contextul jocului, menţinând mereu viu interesul jucătorului de a continua.

Dark Messiah foloseşte o versiune îmbunătăţită a motorului grafic Source, iar această decizie vine cu plusurile şi minusurile sale. Astfel, sistemul de luptă corp la corp funcţionează foarte bine, fizica bazată pe Havok jucând un rol extrem de important. Lăsând la o parte armele cu care personajul poate fi echipat, cel mai de nădejde aliat este propriul picior. Cu ajutorul acestuia inamicii pot fi împinşi în prăpăstii, foc, apă sau ţepi. Obiectele din mediul înconjurător pot fi folosite, fie prin intermediul vrăjii de telekinezie (similară Gravity Gun-ului din Half-Life 2), fie prin metode clasice de genul "dă-i în cap cu scaunul!", drept arme extrem de eficiente împotriva adversarilor neatenţi.

Totuşi, de multe ori vei dori să poţi viziona acţiunea şi din perspectiva celei de-a treia persoane, camera first person fiind restrictivă. Ca exemplu, spre sfârşitul jocului, trebuie să treci de o piaţă în care un ciclop îşi face de cap. Soluţia cea mai simplă este să cobori în sistemul de canalizare, ocolind astfel pericolul. Ei bine, din orice unghi am încercat, personajul nu a vrut cu nici un chip să se "prindă" de scara care ducea în canal, încercările fiind soldate fie cu moartea în mâinile ciclopului, fie cu o căzătură fatală în canalizare.

Şi dacă credeţi că bug-urile întâlnite în single player sunt enervante, aveţi răbdare până veţi ajunge în multiplayer. Acolo, cealaltă companie care s-a ocupat de realizarea jocului, Kuju Entertainment, a tras un rasol greu de descris în cuvinte. Deşi există specializări şi clase, precum şi o aşa-numită campanie online, Crusade-ul, experienţa unui Dark Messiah în multiplayer nu o recomand nimănui. Pe lângă să le zicem obişnuitele probleme ale lag-ului imens, care dezavantajează arcaşii, modul multiplayer din Dark Messiah are tendinţa de a crăpa când ţi-e lumea mai dragă, la trecerea de la o hartă de Crusade la alta, spre exemplu. Aşa că, dacă aţi plănuit să achiziţionaţi acest titlu pentru multiplayerul său, mai bine nu aruncaţi banii pe fereastră.

Grafica şi sunetul sunt de calitate, Source făcându-şi onorabil treaba aici. Avem parte şi de efecte de ultimă oră (inclusiv HDR) care arată excelent, precum şi de dialoguri de cea mai ridicată calitate, discuţiile dintre orci sau goblini fiind extrem de savuroase. Există însă şi aici nişte poticniri ale jocului, unde unele dialoguri, mai ales după încărcarea unei salvări, vor fi extrem de fragmentate şi deranjante la ureche.

Cerinţele de sistem sunt un alt capitol la care producătorii mai puteau lucra. Cu toate că jocul se comportă onorabil pe un calculator adus la zi, foamea sa de memorie RAM este trădată de incetineala cu care au loc secvenţele de loading pe sisteme dotate cu mai puţin de 2GB RAM.

Deşi dotat cu o componentă multiplayer extrem de instabilă şi nefuncţională, Dark Messiah într-adevăr străluceşte când vine vorba de campania single player, pe care o consider cel puţin la nivelul celei din Diablo II. Păcat de secvenţele de încheiere, care, deşi variază în funcţie de unele alegeri din joc, dezamăgesc în cel mai crunt mod posibil, lăsând un gust amar în urma unei aventuri foarte reuşite până în acel punct.

Şi acum, că au terminat cu acest proiect, aşteptăm de la Arkane Studios o eventuală continuare pentru Arx Fatalis, în care componenta RPG să fie tratată cu ceva mai multă atenţie decât în acest Dark Messiah of Might and Magic.

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

PRO
- single player mult peste aşteptări
- fizică realistă şi lupte antrenante
- grafică foarte îngrijită şi sunet pe măsură

CONTRA
- multiplayer care mai bine lipsea
- componenta RPG subdezvoltată
- o sumedenie de bug-uri şi defecte cauzate de abordarea first person

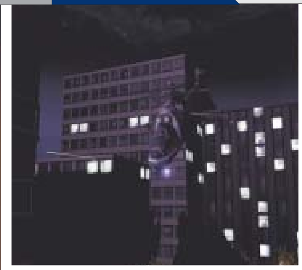
JOCURI ALTERNATIVE
- Dark Messiah of Might and Magic
- Severance: Blade of Darkness
- Enclave

VERDICT
8

Dacă sunteţi în căutarea unui joc de acţiune cu tematică fantasy, alegeţi cu încredere Dark Messiah. Atenţie la multiplayer, însă!



Minigun-ul și efectele sale devastatoare







Caut batistă să mă șterg de sânge. Dau la schimb glonte în ceafă.

PREȚ: 89.89RON • PRODUCĂTOR: TIMEGATE STUDIOS • PUBLISHER: VIVENDI UNIVERSAL • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.WHATISFEAR.COM

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

De frică nu scapi atât de ușor...

F.E.A.R. A REPREZENTAT ULTIMA colaborare dintre Vivendi Universal și Monolith Productions, aceștia din urmă fiind achiziționați de Time Warner și nevoiți astfel să se orienteze către alți publisheri (SEGA pentru Condemned: Criminal Origins). În aceste condiții, Vivendi a trebuit să apeleze la alt studio pentru a realiza o continuare pentru ceea ce mulți au numit FPS-ul anului 2005. Astfel, expansion pack-ul Extraction Point a fost dat în grija celor de la TimeGate Studios, companie cunoscută mai mult pentru jocurile sale de strategie din seria Kohan.

Acțiunea din Extraction Point începe exact de unde se sfârșea F.E.A.R., elicopterul cu care personajul principal și camarazii acestuia încercau să scape prăbușindu-se. Mai mult, dușmanul de moarte din primul joc, Paxton Fettel, este readus la viață în condiții misterioase, sub forma unui soi de fantomă. La scurt timp după aceste evenimente, Fettel reactivează și forțele Replica, o armată de soldați clonați, aflați sub controlul său mental.

Astfel, pe tot parcursul acestui expansion, personajul principal va trebui să se îndrepte către clădirea unui spital, pe acoperișul căreia se află așa-zisul "extraction point", de unde poate fi salvat.

Nivelurile care vor trebui parcurse până la obiectiv variază de la inedite până la prea asemănătoare cu cele originale din F.E.A.R. Spre exemplu, la început, trebuie explorate o biserică și cripta de sub ea. Feeling-ul emis de o asemenea locație, foarte potrivită pentru secvențele horror prescriptate pe care jocul mizează în continuare, este mult peste cel experimentat într-o clădire de birouri, spre exemplu. Pe parcurs însă nivelurile se banalizează, călătoria prin subteranele metroului fiind mult prea asemănătoare cu ceea ce se putea vedea în Condemned: Criminal Origins.

Ceea ce strălucește în continuare în Extraction Point sunt luptele cu soldații forțelor Replica. Aceștia beneficiază de același AI reușit din F.E.A.R., având de partea lor și avantajul numeric, rare fiind situațiile când vor fi întâlnite echipe cu mai puțin de trei soldați. S-au făcut și câteva adiții în arsenalul pus la dispoziția jucătorului, minigun-ul fiind de departe cea mai interesantă. Această armă este capabilă să doboare și cei mai puternici inamici, echilibrând de cele mai multe ori raportul forțelor. Nu putem încheia capitolul lupte fără să amintim de cele câteva confruntări împotriva unităților mecanizate Replica. Acestea au loc în parcarea spitalului și sunt un spectacol vizual total, mașini întregi fiind aruncate către personajul principal, care va trebui să combine slow motion-ul cu aruncătorul de rachete pentru a doborî adversarii robotizați.

Grafica rămâne de calitate, luminile și umbrele în timp real fiind și acum foarte reușite. De asemenea, reprezentarea grafică a bătăliilor este de excepție, praful ridicat în aer în urma unei confruntări armate fiind unul dintre cele mai reușite efecte de acest gen întâlnite în jocurile de azi.

Mai mult, F.E.A.R. Extraction Point reușește să ruleze fluid și pe calculatoare nu atât de puternice, chiar și cu setări de calitate mai ridicate.

Campania single player nu durează prea mult, cinci-șase ore fiind de ajuns pentru a o termina. La selectarea opțiunii de multiplayer, Extraction Point va cere permisiunea de a lansa F.E.A.R. Combat, componenta multiplayer din jocul orginal.
Și, dacă mă gândesc că povestea din Extraction Point nu duce nicăieri, luptele fiind clar cele mai reușite momente ale jocului, mai bine rămâneți la F.E.A.R. Combat, care mai este și gratuit pe deasupra.

Cosmin Aioniță
cosmin.aionita@xtrempc.ro

VERDICT

Acțiune cât încape, însă fără prea multă profunzime.

7.5

SISTEM NECESAR: Pentium 4 1.7GHz, 512MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1



Războiul stelelor pe frontul umbrelor







Uite un loc unde actele de corupţie nu se pedepsesc. O fi planeta România.

PREŢ: 119.9RON • **PRODUCĂTOR:** PETROGLYPH • **PUBLISHER:** LUCASARTS • **DISTRIBUITOR:** - • **WEB:** WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWEMPIREATWAR

EMPIRE AT WAR - FORCES OF CORRUPTION

Între bine şi rău sunt multe nuanţe de gri.

CUM SPUNEAM ŞI CAM ACUM un an când testam originalul Empire at War, Forţa este puternică în secvenţele de cod ale strategiei stelare. Fiind cam primul RTS cu succes din toate cele realizate în universul Star Wars, Empire at War nu era lipsit de probleme, dar unele dintre ele au fost rezolvate în prezentul add-on. Evident că nu se puteau schimba din rădăcini interfaţa destul de neclară şi faptul că harta era în timp real şi nu prea permitea timp îndelungat de gândire pentru planificarea acţiunilor. Dar Forces of Corruption reuşeşte nu doar să aducă elemente noi în gameplay, ci rebalansează întreg jocul şi oferă o mult mai mare varietate.

Corupţia din titlu este reprezentată de Tyber Zann, criminal, hoţ, contrabandist, fost colaborator al lui Jabba the Hut hotărât să conducă el întreaga galaxie. Zann putea fi foarte bine şi un guvernant român, pentru că priceperile cele mai mari sunt pe partea de furturi, sabotaje şi înjunghieri pe la spate, toate în inters financiar personal. Exact asta este partea cea mai interesantă din campania nouă: faptul că Zann are ce are cu Jabba, cu Imperiul, dar nu-i iartă nici pe rebeli în numele zeului ban. Puţin îi pasă cine controlează planetele, scopul este să primească o parte din veniturile ei. Şi, pentru că aceşti bandiţi nu au iniţial acces la tehnologia şi trupele celorlalte două facţiuni, trebuie să fure şi să fie inventivi.

Astfel avem un amestec de trupe scos din limitările aduse de filme în original, iar Petroglyph au dovedit ca sunt băieţi creativi, dacă sunt lăsaţi să viseze. Printre misiunile corupte am întâlnit destabilizarea condiţiilor meteo ale unei planete, sabotarea de clădiri sau chiar "întoarcerea" trupelor inamice de partea hoţilor. Adăugarea acestei a treia facţiuni face din jocul dual de-a Tom şi Jerry dintre Imperiu şi rebeli o competiţie în care se bagă şi buldogul Spike, iar diferenţa este enormă în special în multiplayer. Ce-i drept, noua facţiune este cam prea puternică pe alocuri în termeni de bani, chiar dacă o confruntare armată directă nu prea le prieşte.

În continuare, bătăliile în spaţiu sunt excelent realizate, evident cu preţul scăderii fluenţei jocului, mai ales în finalul campaniei. Hărţile au fost mărite şi, cel puţin pentru luptele terestre, parcă nu se mai bazează aşa de mult pe zonele îngrămădite unde eroul omora tot în cale. Au fost introduse unităţi defensive mobile şi buncăre, iar prezenţa unei flote pe orbită asigură posibilitatea unui bombardament. Totuşi, partea de bătălii pe planete rămâne sora mai săracă a celor din spaţiu, unde gameplay-ul străluceşte. Şi, personal, cred că abia acum faptul că harta strategică este în timp real pune probleme cu adevărat. Sunt foarte multe variabile de urmărit şi, dacă celelalte două facţiuni erau relativ familiare măcar pentru cei care au văzut filmele, acum avem de-a face cu ceva totul nou, iar deciziile pripite din motive independente de voinţa ta costă.

Despre grafică se poate spune că suferă în secvenţele cinematice cu prim-planuri nu foarte măgulitoare pentru numărul mic de poligoane, dar în joc este cât se poate de ajuns ca să pună probleme sistemelor mai slabe. Partea audio vine în inspiraţie directă din coloana sonoră originală, astfel că îşi face cu brio datoria. Până la urmă, Forces of Corruption chiar reuşeşte să îmbunătăţească parţial problemele originalului, lucru pe care nu-l fac foarte multe add-on-uri. Toate noutăţile pe care le aduce ar putea astfel să vă intereseze, chiar dacă n-aţi jucat Empire at War în momentul apariţiei lui iniţiale.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro

VERDICT

Din timpuri imemoriale, corupţia face toţi banii.

8

SISTEM NECESAR: Pentium III 1.0GHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE)


Lupte pe toate fronturile, dar mai ales cu predecesorul din serie



Panoramare urbană cu mitraliera pe genunchi.



PREŢ: 119.9 RON • **PRODUCĂTOR:** DICE • **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** HTTP://BATTLEFIELD2142.EA.COM

BATTLEFIELD 2142

Viitorul războiului digital

2142 DUCE MAI DEPARTE SUCCESUL lui Battlefield 2 în ceea ce devine un obicei la Electronic Arts – modificarea titlurilor de succes până când devin episoade lansate la intervale regulate, cu mici modificări grafice şi de gameplay, dar cu un mecanism complex de marketing în spate care ajută la popularizare. S-a renunţat şi la ideea de a construi un motor grafic nou, astfel că vom avea parte de unul de Battlefield 2 trecut prin maşina de spălat texturi. Există multe voci care numesc acest titlu doar un expansion mai scump.

Povestea porneşte de la premisa că lumea va trece printr-o nouă glaciaţiune, ceea ce va conduce la o luptă globală pentru resurse. Facţiunile alături de care puteţi lupta sunt Pan Asian Coalition (PAC) sau Uniunea Europeană, cu până la 64 de jucători pe acelaşi server, pentru a duce lupta la dimensiuni impresionante. Desigur, faptul că sunt doar două părţi combatante poate arunca o umbră de îndoială asupra complexităţii experienţei, mai ales în ochii unui jucător care nu este familiar cu seria, dar modalităţile de evoluţie prin clase vor compensa repede acest sentiment.

Marea noutate în ceea ce priveşte gameplay-ul este modul Titan, reprezentat de două nave de luptă, apărate de scuturi energetice. Cucerirea punctelor-cheie de pe hartă duce la atacuri automate la intervale stabilite asupra acestor monştri zburători, iar după ce scuturile cad coechipierii se pot catapulta pe Titanul advers. Aici pot distruge reactorul în luptele de pe coridoarele înguste ale mastodontului şi au câteva secunde pentru a sări în gol, paraşuta fiind cea care salvează de la un impact cu solul. Combinaţia dintre atacul asupra Titanului şi apărarea punctelor-cheie aduce o dimensiune tactică interesantă, iar rolul comandantului devine foarte important pentru că doar o coordonare fără greşeală poate aduce victoria echipei.

Unul dintre principiile de bază ale departamentelor de HR din marile companii este faptul că o răsplată este mai valoroasă dacă este oferită la foarte scurt timp după ce angajatul arată un comportament pozitiv. BF 2142 implementează acest principiu, astfel că se laudă cu de cinci ori mai multe obiecte ce pot fi deblocate faţă de predecesor, iar acestea pot fi folosite imediat, la primul spawn după ce devin accesibile. Există totuşi o problemă fundamentală cu acest sistem: pentru cei care intră pentru prima oară pe server, jocul este extrem de dificil pentru că se văd aruncaţi în luptă cu echipament net inferior faţă de cel al jucătorilor experimentaţi şi astfel primele ore se aseamănă cu încercarea de a-l omorî pe Robocop cu făcăleţul. Din fericire, frustrarea durează doar până la primele deblocări, după care totul începe să capete substanţă şi dorinţa de a continua se accentuează.

Clasele sunt restrânse la patru faţă de titlurile

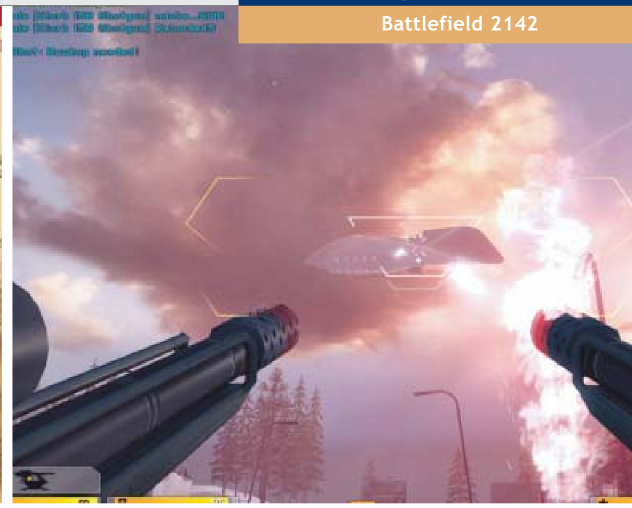


SISTEM NECESAR: Pentium 4 1.7GHz MHz, 512MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-64 (ONLINE)

INGREDIENTUL MINUNE: INFIMA ŞI INFAMA HÂRTIUŢĂ

În pachetul jocului, pe lângă DVD şi manualul în limba română, primim şi un anunţ separat, prin care suntem informaţi că acest titlu conţine tehnologie menită să arunce publicitate online către utilizatorii de pe servere şi să stocheze anumite informaţii despre aceştia. Există, desigur, şi o negare în limbaj juridic complicat a faptului că aceste informaţii pot conduce la identificarea jucătorilor, iar EA afirmă că sunt folosite doar pentru a măsura impactul publicităţii de acest tip. Reacţia utilizatorilor a fost destul de dură, pentru că singura opţiune a rămas, în cazul în care nu eşti de acord cu acest sistem, să foloseşti acest titlu doar în single player. Cum partea online este cea mai importantă, alegerea oferită jucătorilor este: "te supui sau nu joci".









Vrea cineva sa-mi stea in cale?

anterioare. Avem acum posibilitatea de a alege dintre Recon, Engineer, Assault şi Support, fiecare tip aducând anumite puncte forte, dar şi slabe, necesitatea de a avea în echipă membri din toate clasele fiind evidentă. Astfel, cei care vor alege prima clasă vor deveni specialişti în lupta de la distanţă, urmărirea adversarului prin lunetă fiind ocupaţia de bază. Puterea de foc a Engineer-ului îl recomandă în lupta cu vehiculele, iar echivalentul său în cazul luptelor fără blindaj este clasa Assault. Cea mai neglijată clasă de către jucători este Support, care, deşi slab echipată iniţial, poate debloca un dispozitiv ce îi permite folosirea unui scut energetic care apără temporar de intemperii şi astfel coafura (alături de jucător) rezistă. Importanţa obiectelor ce pot fi deblocate se simte şi acum, aşa că, deşi acestea se obţin mai repede decât în BF 2, pentru a deveni un sprijin important pentru echipă trebuie să dedici mult timp de joc unei singure clase.



Pentru a păstra echilibrul (unii şoptesc că din lipsă de creativitate), vehiculele folosite de cele două facţiuni sunt complet asemănătoare. Putem să ne urcăm pentru început în câte două elicoptere ale viitorului pentru fiecare dintre părţi, unul dotat cu armament puternic şi celălalt construit pentru transport. Echivalentul acestuia prin colbul sau zăpezile hărţilor este un blindat însărcinat cu aducerea rapidă a soldaţilor în zonele de luptă, iar pentru cei mai independenţi există şi opţiunea de a folosi maşinuţa personală, un buggy rapid, dar lipsit de o armură puternică. Tancul este şi el prezent, cu menţiunea că în cazul PAC este de tip Hover, lucru care nu face decât să complice modalitatea de control.

Cireaşa de pe plumb este însă Battlewalker-ul, un robot pe două picioare care se aseamănă izbitor cu cei din universul BattleTech. Deşi diferă cu numele şi cu câteva caracteristici în cele două versiuni ale combatanţilor, folosirea acestora este identică. Plimbările cu acest sublim animal de companie sunt o adevărată plăcere atât pentru admirarea peisajelor, cât şi pentru eliminarea infanteriei din locurile greu accesibile pentru tancuri.

Noul titlu de la DICE unge locurile în care predecesorii scârţâiau şi sudează haine noi peste combatanţi. Deşi stilul de joc nu este mult diferit, adierea rece a viitorului aduce un suflu nou seriei şi, dacă nu vă deranjează să deveniţi parte din sistemul EA de publicitate obligatorie, puteţi intra în unul dintre clanurile de români care deja se formează.

Sorin Anghel
sorin.anghel@xtrempc.ro

PRO

- noul mod de joc Titan
- folosirea Battlewalker-ului
- deblocările se obţin mai repede

CONTRA

- nu aduce schimbări radicale
- necesită un sistem puternic pentru detalii grafice ridicate
- crash-uri în desktop, probleme de ranking pe servere

JOCURI ALTERNATIVE

- Battlefield 2142
- Battlefield 2
- Battlefield 1942

VERDICT

Poate cel mai bun din serie, dar veteranii Battlefield 2 vor găsi puţine diferenţe cu adevărat notabile.

8.5



Linia dintre bine şi rău este mai subţire ca niciodată.







PREŢ: 129.8 RON • **PRODUCĂTOR:** UBISOFT SHANGHAI • **PUBLISHER:** UBISOFT • **DISTRIBUITOR:** UBISOFT/BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.SPLINTERCELL.COM

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Joc dublu pe frontul din umbră

RĂBDAREA NU SE NUMĂRĂ PRINTRE calităţile mele, cel puţin nu în ceea ce priveşte jocurile. Astfel că lupta cu Splinter Cell: Chaos Theory, acum un an şi ceva, a fost o luptă de orgolii şi am sfârşit prin a câştiga, extrem de mulţumită că am avut resursele necesare să mă strecor în fiecare umbră şi să reîncarc de 10 ori aceeaşi salvare pentru un rezultat mai bun. Cam de la aceeaşi premisă am plecat şi cu Double Agent, dar cu o doză de entuziasm crescută, pentru că materialele promoţionale promiteau o tonă de schimbări în abordare.

Schimbări am avut, într-adevăr, dar nu toate la calitatea necesară. Abordarea misiunilor single player din perspectiva spionului infiltrat în organizaţia inamică a fost o mişcare inspirată. Realizarea grafică doar pentru plăcile cu pixel shader 3.0 a nemulţumit însă mulţi fani ai seriei, care nu aveau sisteme de ultimă generaţie. S-ar putea spune că, aşa cum Sam Fisher trebuie să-şi balanseze acţiunile pentru a nu pierde încrederea nici uneia dintre organizaţiile care îl controlează, aşa şi producătorii au decis că pentru fiecare lucru bun trebuie să fie şi o problemă care să dea dureri de cap.

Ca de obicei, campania conţine 10 misiuni, primele două fiind însă un fel de pretext pentru obişnuirea cu controlul şi stilul de gameplay. Sam, după o scurtă plimbare prin Islanda, se trezeşte cu viaţa total dată peste cap: NSA, organizaţia care îl patronează, este în... tranziţie; fiica lui moare într-un accident de maşină şi brusc agentul rece şi fără sentimente se transformă într-o epavă alcoolică. Astfel că acceptă până la urmă cea mai periculoasă misiune: să se infiltreze într-o organizaţei teroristă, John Brown's Army (JBA), pentru a-i dejuca planurile. Astfel se explică cum Sam ajunge la închisoare şi trebuie să câştige încrederea unuia dintre membrii JBA, Jamie Washington. Din toată această intrigă lipsesc însă fire şi, în mod bizar, încrederea teroristului este deja câştigată în momentul în care jocul ne plasează la începutul misiunii din închisoare. Dar să zicem că acestea sunt alegeri de design care să uşureze integrarea jucătorului, deşi mi-ar fi plăcut un interludiu ca în filmele americane, cu o bătaie sau ceva în care Sam să-l ajute pe terorist şi astfel încrederea acestuia ar fi fost justificată cât de cât.



În continuare, misiunile se desfăşoară pe linia subţire a încrederii: două bare arată creditul pe care vi-l acordă atât NSA, cât şi JBA, iar scopul principal este să evoluaţi în aşa fel încât niciuna să nu se supere prea tare. Din păcate, în versiunea de PC (de altfel o portare directă a versiunii de Xbox 360), au fost eliminaţi indicatorii de zgomot şi lumină, extrem de utili pentru furişarea lui Sam. Cel de lumină este reprezentat de un punct verde, galben sau roşu, în funcţie de cât de vizibil este Sam, dar alegerea nu mi se pare deloc inspirată. Versiunile de PS2 şi Xbox au rămas la fel din acest punct de vedere, dar au misiuni şi gadget-uri în plus. Cu ce am greşit oare ca să fim nedreptăţiţi în aşa hal?

De cealaltă parte, evoluţia de ambele părţi ale baricadei a adus schimbări în modul de joc al misiunilor. Le avem pe cele normale, date de JBA, în care se poate şi să omorâţi tot ce mişcă, dacă v-a ieşit pe urechi strecuratul prin cotloane, sisteme de ventilaţie şi canale. Cealaltă categorie sunt misiunile din cartierul general JBA, de unde trebuie să furaţi informaţii. Fără arme, fără să vă vadă cineva, în imposibilitatea de a omorî vreunul din membrii organizaţiei. Abia aici începe adevărata planificare, cu mişcări infime, din umbră în umbră şi profitat

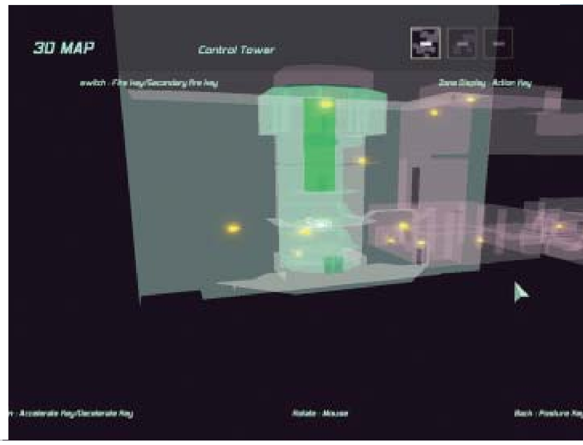
SISTEM NECESAR: Pentium 4 3.0 GHz, 1024MB RAM, 256MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-6 (LAN, ONLINE)





O mică operațiune de hacking și spart parole pe e-mail.







INGREDIENTUL MINUNE: VIAȚĂ DUBLĂ

Deja ne-am obișnuit cu misiunile din umbră executate de Sam Fisher. Dar parcă era nevoie și de ceva variație, astfel că Sam este infiltrat acum în miezul acțiunii, nu doar intră și iese dintr-o clădire cu informațiile necesare. Crește astfel senzația riscului și îndeamnă jucătorul să-și planifice cu mult mai multă atenție următoarea mișcare, pentru că viața printre teroriști nu este deloc ușoară. Trecerea de cealaltă parte a baricadei s-ar putea să vă ofere numeroase satisfacții, mai ales în termeni de alegeri morale.

de pe urma problemelor de AI, mai mult sau mai puțin intenționate. În afară de această diferențiere, există și momente în care trebuie să alegeți direcția de urmat, cu consecința pierderii încrederii NSA sau JBA. Cum ar fi: îl împușc pe pilotul elicopterului, JBA mă iubește, dar omor un nevinovat; nu-l împușc, salvez o viață și NSA îmi dă gadget-uri sofisticate. Oricum, în funcție de organizația cu care aveți nevoie de încredere în plus, acest sistem al alegerilor este flexibil. Mai mor și nevinovați, dacă așa se duce misiunea la îndeplinire. Iar la final o să vă spun doar că, în funcție de cine trăiește și cine nu, aveți parte de trei finaluri: unul bun, unul așa și așa, iar al treilea rău. Asta ca să compenseze campania destul de scurtă și să mărească rejucabilitatea.

Ca în orice joc stealth, intră în discuție AI-ul. Și, cam ca de obicei, acțiunile AI-ului se înșiră de la absolut superbe la total cretine. În prima categorie stau momentele în care încarci o salvare și vezi cum inamicii au alte poziții și se deplasează pe rute diferite. În a doua sunt din păcate mult mai multe momente: inamicii care trag de nebuni fără a avea în cine; unii or să vă vadă doar dacă se împiedică de Sam; alții nu văd și nu aud că spargeți coduri de computer la doi pași de ei sau, la cealaltă extremă, or să vă depisteze din celălalt capăt al holului. Evident că unele dintre comportamentele AI-ului sunt necesare, altfel jocul ar fi imposibil de dus la capăt. Exagerările sunt cele care deranjează.

Au fost aduse modificări și nivelurilor, în sensul în care avem acum de-a face cu mai multe spații deschise. Avem coridoare înguste în misiunile din Shanghai, Islanda, Okhotsk sau Cozumel; spații deschise în Kinshasa, cartierul general JBA sau în alte zone din Okhotsk; deosebite sunt părțile "verticale", în care sunt implicate un zgârie-nori uriaș în Shanghai sau momentele de așteptare încordată dintr-o sală de conferințe din Kinshasa, unde un microfon subtil plantat înregistrează conversații compromițătoare. O altă parte interesantă sunt mișcările letale pe sub gheață, care pot elimina un inamic dintr-o singură mișcare. Pe lângă obiectivele principale, cele secundare au acum un rol mai important: deblochează tot felul de gadget-uri utile, ultimul răcnet în materie de tehnologie utilizată de NSA.

Nici multiplayerul n-a scăpat de reviziuiri, modul Mercs vs Spies fiind simplificat pentru a oferi ceva confort și nou-veniților începători. Au dispărut minele, spionii sunt acum mai puțin apți de o confruntare directă cu mercenarii și trebuie să se bazeze și mai mult pe acțiunile incognito. Există și misiunile co-op, dar să nu vă așteptați la mare lucru, pentru că sunt doar trei niveluri, care nu oferă cine știe ce satisfacție.

Partea vizuală a fost excelent realizată, dar cu prețul optimizării doar pentru plăcile cu pixel shader 3.0. Sunetele și replicile sunt însă destul de mult reciclate din Chaos Theory, iar Sam vorbește mai puțin ca niciodată. Astfel că, dacă alegeți calea spionajului, aveți nevoie de trei lucruri: un sistem de ultimă generație, răbdare la toate crash-urile nejustificate și curiozitatea de a experimenta ambele părți ale baricadei informaționale.

Anda Drăgnuță
anda.dragnuta@xtrempc.ro

PRO

- misiuni și niveluri variate
- sistemul încrederii în fața celor două facțiuni
- multiplayer îmbunătățit și gadget-uri noi

CONTRA

- bug-uri, crash-uri, runtime errors
- îndepărtarea unor elemente utile în gameplay
- AI cu probleme de comportament

JOCURI ALTERNATIVE

- Splinter Cell Double Agent
- Splinter Cell: Chaos Theory
- Thief 3: Deadly Shadows

VERDICT

Ceva mai puține probleme tehnice ar fi crescut încrederea în noul Sam Fisher.

8.5





PREŢ: 150RON • **PRODUCĂTOR:** KONAMI • **PUBLISHER:** KONAMI • **DISTRIBUITOR:** MONOSIT • **WEB:** HTTP://UK.GAMES.KONAMI-EUROPE.COM/GAME.DO?IDGAME=118

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Regele fotbalului virtual... Oare însă pentru cât timp?

DE CEVA VREME, DE CÂND APARIŢIA unui nou titlu Pro Evolution Soccer în fiecare an a început să devină o obişnuinţă şi pentru utilizatorii de PC, seria s-a impus drept cel mai realist simulator de fotbal existent, depăşindu-şi concurenţa de la EA Sports. Anul acesta însă, FIFA 07 a făcut nişte progrese remarcabile, Konami simţind deja răsuflarea canadienilor în ceafă. Pro Evolution Soccer 6 apare astfel mai mult ca o necesitate decât ca o evoluţie, iar acest lucru este vizibil pe tot parcursul jocului.

Sigur, în esenţă, Pro Evolution Soccer îşi păstrează tronul, însă începe să dea evidente semne de slăbiciune. Când vine vorba de simularea cât mai realistă a sportului-rege, jocul japonezilor este în continuare superior concurenţei: meciul se desfăşoară fluid, fluxul paselor fiind unul asemănător cu cele din partidele reale. În PES, spre deosebire de FIFA, atacanţii vor alerga după pasele în adâncime, centrările pot fi şi prea înalte, caz în care destinatarul acestora se va arunca în gol, şi, în general, va lipsi sentimentul de joc din faze predefinite, caracteristic ultimelor titluri de fotbal marca EA Sports. Strategiile de joc, care pot fi setate în detaliu din meniul premergător meciului propriu-zis, sunt numeroase, existând chiar şi opţiunea de a apela la o recomandare din partea calculatorului, în funcţie de echipa cu care joci. Numărul faulturilor generate de intrarea prin alunecare a fost redus, iar portarii au un comportament ceva mai realist acum, fiind dispuşi la mai multe gafe (ieşiri aiurea pe minge, respingeri în faţă etc.). La capitolul gameplay nu sunt multe de reproşat, jocul continuând cu stricteţe linia trasată de PES5. Cu toate acestea, metodele de deposedare puse la dispoziţie nu sunt prea inspirate, presiunea fiind uşor de depăşit prin anumite fineţuri tehnice, iar intratul pur şi simplu în adversar folosind doar direcţiile, depăşit de pe vremea lui Actua Soccer.

Însă nu micile defecte în simularea jocului efectiv sunt punctul în care PES6 păcătuieşte cu adevărat. Dacă la Pro Evolution Soccer 4 am înţeles că era doar o portare de pe PlayStation2 (deşi PES3 a fost primul titlu apărut şi pe PC), iar la PES5 au existat anumite circumstanţe atenuante, nu mai putem ierta prezentarea celui de-al şaselea titlu al seriei. Meniurile sunt urâte, realizate din imagini de rezoluţie scăzută, iar simbolurile butoanelor de PlayStation sunt şi acum la locul lor. De altfel, setarea tastelor în acest joc este pur şi simplu un chin, făcându-se dintr-o aplicaţie externă, parcă desprinsă dintr-un emulator de PS2 pe PC. Astfel, va trebui consultat mai întâi jocul, pentru a vedea ce acţiune corespunde fiecărui simbol de PlayStation. Apoi trebuie pornită această aplicaţie, care va putea ataşa alte taste simbolurilor X, cerc, pătrat, etc.

Mai mult, în cazul folosirii unui gamepad similar celui de pe PS2, PES6 va mapa butoanele aiurea, simbolurile de pe pad necorespunzând celor din joc. Alţi nervi, altă distracţie. Oricum, fără gamepad nu se vor putea executa majoritatea driblingurilor din joc, aceasta fiind încă o dovadă a neglijenţei realizatorilor.

Reprezentarea grafică a meciului propriu-zis este ceva mai bună decât la FIFA, animaţiile foarte realiste ale jucatorilor ieşind şi acum în evidenţă. Au dispărut însă secvenţele cu suporteri 3D, publicul fiind acum realizat din aceleaşi sprite-uri oribile cu care ne-au obişnuit jocurile de fotbal de ani de zile.

În concluzie, Pro Evolution Soccer 6 rămâne liderul acestui gen de jocuri, însă, dacă se va merge pe aceeaşi direcţie, la anul putem avea surpriza ca FIFA să-şi depăşească contracandidatul.

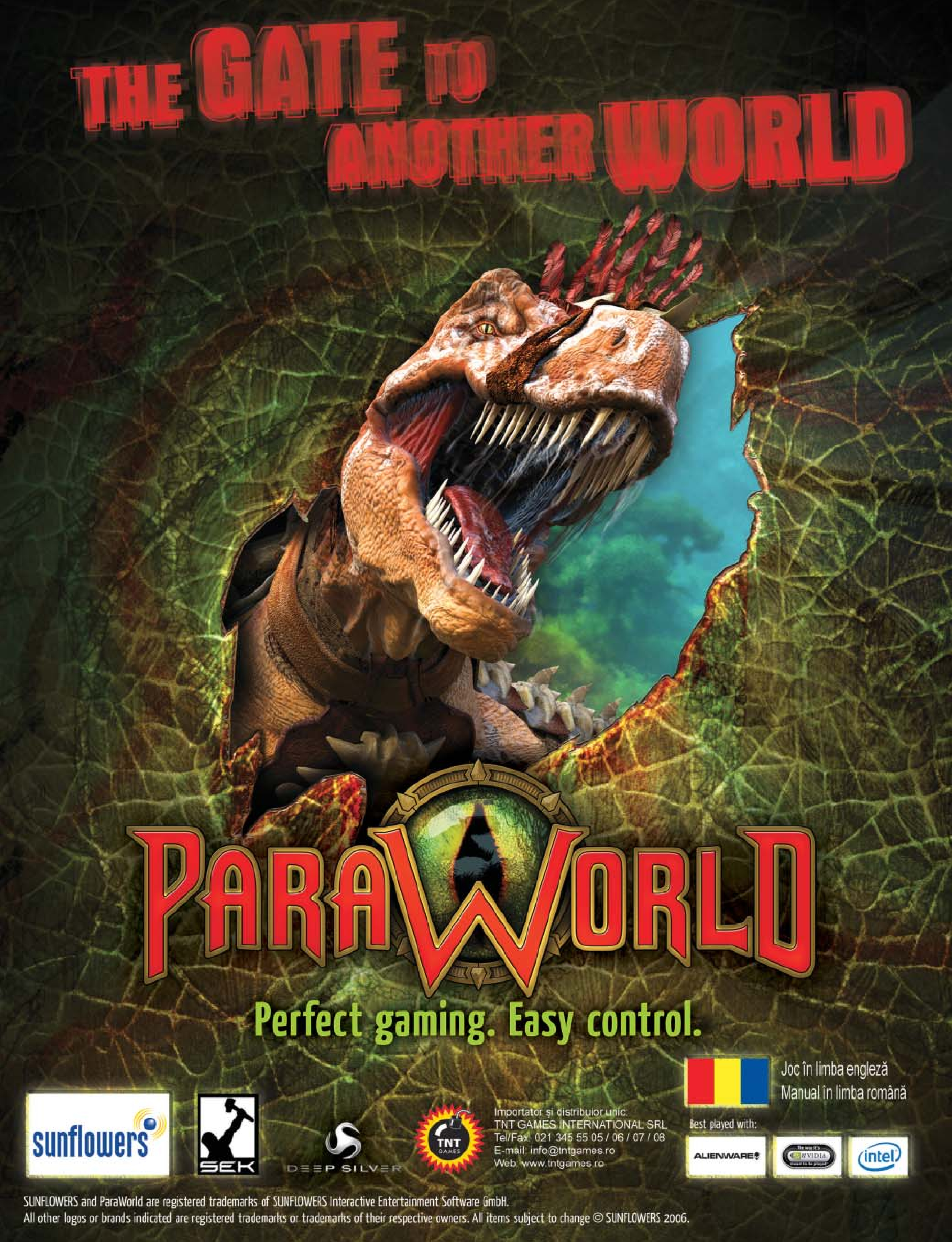
Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

VERDICT

FIFA 07 a adus mult mai multe îmbunătăţiri evidente faţă de 06 decât aduce PES6 faţă de PES5.

8

SISTEM NECESAR: Pentium III 800MHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (ACELAŞI SISTEM, ONLINE)


THE GATE TO ANOTHER WORLD
PARAWORLD
Perfect gaming. Easy control.
Joc în limba engleză
Manual în limba română
Importator și distribuior unic:
TNT GAMES INTERNATIONAL SRL
Tel/Fax: 021 345 55 05 / 06 / 07 / 08
E-mail: info@tntgames.ro
Web: www.tntgames.ro
Best played with:
SUNFLOWERS and ParaWorld are registered trademarks of SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.
All other logos or brands indicated are registered trademarks or trademarks of their respective owners. All items subject to change © SUNFLOWERS 2006.



Magia şi puterea se întăresc cu o nouă rasă: dwarfii.





PREŢ: 89.89 RON • **PRODUCĂTOR:** NIVAL INTERACTIVE • **PUBLISHER:** UBISOFT • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.MIGHTANDMAGIC.COM

HOMM V: HAMMERS OF FATE

Mici, mulţi şi cu ciocane

ANUNŢUL CARE FĂCEA DWARFII noua rasă jucabilă din universul Heroes of Might and Magic nu m-a încântat foarte tare. Iniţial, nu prea vedeam de unde se puteau scoate şapte tipuri de trupe diferite pentru piticii care reprezentau până atunci creaturile de nivelul doi din Heroes III, folosiţi mai mult în defensivă. Băieţii de la Nival s-au repezit să mă contrazică şi faptul este îmbucurător, pentru că au reuşit să dea viaţă unei rase bine echilibrate, pe lângă adăugarea de conţinut în gameplay-ul de bază al jocului.

Dwarfii au fost gândiţi să-şi poată copleşi inamicii prin număr, nu neapărat prin forţă, deşi Magma Dragons, trupele din vârful lanţului de creaturi, nu pot fi ignoraţi. Arcaşii însă mi s-au părut prea slabi în comparaţie cu omologii lor de alte rase, dar, dacă adunaţi vreo 100 de Rune Priests, inamicul va trebui să se gândească bine înainte să atace. Ca aspect grafic, noua rasă a aterizat ca o combinaţie între bărbile, mustăţile şi topoarele unor războinici vikingi miniaturizaţi şi fusta purtată de scoţieni, dar fără a cădea în ridicol. "Kilt-urile" arată mai mult ca nişte robe şi, combinate cu armurile grele şi ciocanele de dimensiuni impresionante, fac din dwarfi un amestesc ce dă senzaţia de "mici, dar răi". Castelul, Fortress (fără nici o legătură însă cu creaturile de mlaştină din Heroes III), a fost realizat în stilul Lord of the Rings, asemănător ca idee cu groapa în care erau produşi orcii de către magul cel rău Saruman. Mai exact, un puţ uriaş, organizat pe numeroase niveluri, cu clădirile suspendate sau încastrate în stâncă şi ziduri cu rezistenţă specială pentru a demonstra abilităţile de prelucrare a metalului din legendele piticilor. Abilitatea specială a rasei o reprezintă magia runelor, pe lângă vrăjile normale. Acestea oferă, contra resurse destul de importante, posibilitatea de a mări numărul de trupe de pe câmpul de bătălie, lucru adesea necesar pentru a contracara inamicii mai rezistenţi.

Piticii noştri nu sunt ei chiar aşa de răi, din contră, se dovedesc generoşi şi-i oferă azil prinţului Andrei, progenitura Isabelei, regina imperiului Griffin din povestea originală. Generozitatea îi va costa însă pe dwarfi, pentru că se vor trezi luptând pe două fronturi: în conflictul dintre demoni şi oameni, dar în acelaşi timp împotriva Dark Elves, inamicii tradiţionali din subteran, cu o agendă personală. Mai adăugaţi şi trădări, interese personale, tragedii, ceva poveşti de dragoste şi întorsături de situaţie surprinzătoare şi aveţi 15 misiuni care să vă ţină trează atenţia. Evident, nu toate firele sunt dezlegate şi am avut distincta senzaţie că în jumătate de an va mai urma un add-on, care să mai aducă o rasă, probabil ceva asemănător cu Stronghold-ul orcilor din Heroes III.

Pe lângă dwarfi, cei de la Nival n-au uitat să se ocupe şi de restul universului. O bună parte din joc veţi conduce o serie de trupe asemănătoare cu cele din Haven ca aspect, dar "decăzute", trecute de partea demonică. Din creaturile neutre ce pot apărea pe hartă, am remarcat lupii, dar şi rezistenţa ieşită din comun a elementelor de apă, aer, foc sau pământ, rămase deocamdată fără apartenenţă la vreo rasă. Alte noutăţi ţin de modalităţile de recrutare a trupelor. În primul rând este vorba de caravane, transporturi automatizate care aduc creaturile aflate în bârloguri externe în castelul de unde au fost recrutate. Eroul nu mai este astfel obligat să treacă pe la toate aceste case adiţionale; stă liniştit şi aşteaptă sosirea caravanelor sau le poate întâmpina pe drum, ca la un schimb normal între doi eroi. Un alt buton la fel de util permite recrutarea trupelor din toate castelele fără a mai trece de la unul la altul.

Privită ca un mare neajuns la lansarea originalului Heroes V, lipsa generatorului de hărţi aleatorii a fost în sfârşit rezolvată. Crearea unei hărţi se face extrem de simplu, din câteva click-uri, o puteţi salva şi apoi regăsi în meniul hărţilor. În funcţie de mărimea şi numărul de jucători, s-ar putea să aveţi de aşteptat un minut, două pentru crearea propriu-zisă. Dacă jucaţi în multiplayer, harta va fi generată automat tuturor coechipierilor, lucru normal de altfel. Dacă posibilităţile oferite de RMG nu vă satisfac, puteţi crea singuri hărţi, cu editorul inclus în original o dată cu patch-ul v1.4. Pentru pasionaţi deja editorul poate nu mai este o noutate, dar trebuie spus că trecerea la 3D a adus modificări şi în direcţia creaţiei de hărţi. Aşezarea şi selectarea diferitelor obiecte au rămas la fel de simple, dar aveţi acum mai multe variabile de luat în considerare, inclusiv cele de aşezare a camerei.

Pe partea de multiplayer, am testat în sfârşit turele simultane, mult lăudate, dar excluse la lansarea iniţială. Aceste ture permit desfăşurarea mai rapidă a unui joc de

SISTEM NECESAR: Pentium 4 1.5GHz, 512MB RAM, 128MB Video **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE, ACELAŞI SISTEM)



Ghost Mode-ul permite explorare și acțiuni în plus față de jocul normal.







Bătălie decisivă. Am ieșit cam șifonată, dar binele învinge mereu răul.



INGREDIENTUL MINUNE: PITICI ȘI RMG

Sunt de fapt două ingrediente, fiecare cu meritul său. Noua rasă oferă variații de gameplay și măcar o mică porțiune de regândire a strategiilor de joc și de abordare a luptelor. Dar dacă vă plictisiți de piticii cu ciocane în campanie, îi puteți pune la lucru cu ajutorul generatorului de hărți, pentru a vedea cum se descurcă contra unei rase sau a alteia sau chiar dwarfi contra dwarfi. Este o metodă excelentă de a mai clarifica avantajele și dezavantajele raselor.

multiplayer în partea inițială de colectare a resurselor și construcție a castelului. Din momentul în care se dă prima bătălie, jocul va fi trecut automat în modul clasic. Dacă alegeți turele simultane, jocul va calcula la începutul fiecărei ture care este probabilitatea unei întâlniri între combatanți și va proceda în consecință. Dacă o dată cu turele simultane ați activat și Ghost Mode, acesta va deveni activ după ce apăsați End of Turn și rămâne așa până ce toți jucătorii își termină tura. Ghost Mode nu este doar un moft cu grafică albastră; puteți descoperi harta independent de erou, puteți poseda creaturi și blestema eroi adverși. În momentul în care jocul trece de la turele simultane la cele clasice, la fel se va întâmpla și cu Ghost Mode. S-ar putea să pară destul de greoi în cuvinte, dar în practică este extrem de simplu și variază jocul, reducând în același timp plictiseala așteptării. Împreună cu patch-urile aferente, au mai fost rezolvate și problemele grafice și unele bug-uri, nu foarte grave, dar deranjante cel puțin din punct de vedere vizual. Secvențele cinematice au fost îmbunătățite, ba chiar am remarcat și o umbră de lip sync. Coloana sonoră rămâne de excepție, iar vocile și-au mai pierdut din patetismul ridicol inițial. Dwarfii sunt chiar amuzanți cu vocile dure, răgușite; replicile sunt extrem de amuzante pe alocuri, cu referiri directe la comportamentul nordicilor vikingi din care este inspirată rasa: dacă nu sunt beți și dorm, atunci sunt treji și se războiesc cu cineva. Hammers of Fate vine cu numeroase adiții pentru universul Might and Magic. Nu doar o rasă nouă, ci și destule alte creaturi în plus și, poate cel mai important, generatorul de hărți care duce spre infinit gradul de rejucabilitate și noutate, așa cum s-a întâmplat în cazul Heroes III. Și povestea este dusă bine mai departe și lăsată într-un punct de suspans bine gândit ca să vrem să punem mâna și pe următorul add-on care își va face în mod cert apariția. Până atunci însă, puneți mâna pe ciocanele destinului, aveți mult de lucru!



Anda Drăgnuță
anda.dragnuta@xtrempc.ro

PRO

- dwarfii, rasă eficient și detaliat realizată
- creaturi neutre noi
- adăugarea RMG, a turelor simultane și ghost mode în multiplayer

CONTRA

- lag în multiplayer, chiar și în LAN
- editorul de hărți s-a complicat puțin

JOCURI ALTERNATIVE

HoMM V: Hammers of Fate

HoMM V

Disciples II

VERDICT

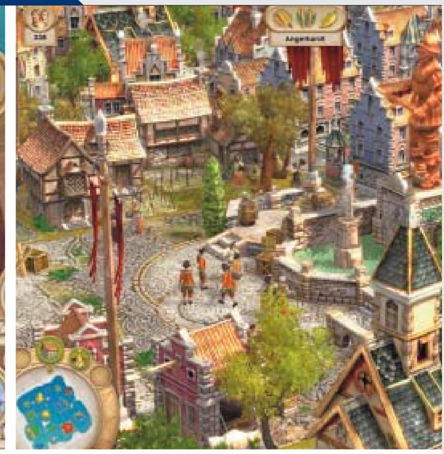
Adăugiri serioase pentru univers și poveste, alături de generatorul de hărți aleatorii.

9



Simulare economică detaliată, păcat de elemenele nefinisate...









PREŢ: 121.08 RON • **PRODUCĂTOR:** RELATED DESIGNS • **PUBLISHER:** SUNFLOWERS • **DISTRIBUITOR:** TNT GAMES • **WEB:** WWW.ANNO1701.COM

ANNO 1701

Imperiul colonial din Caraibe

DUPĂ 1503 ŞI 1602, MAI ADĂUGĂM un secol şi scădem un an pentru a obţine o strategie axată pe lanţurile economice şi pe comerţ, undeva în Caraibe, de partea unei naţiuni fără nume, dar hotărâtă să se extindă. Cea mai mare schimbare este trecerea la un motor 3D, cu o lume realizată în stilul graficii din seria Settlers, dar cu un grad mai mare de detaliu. Detalii care din păcate nu se regăsesc în legătură cu lanţurile economice care trebuie create. Nu sunt adepta chestiunilor matematice, statistici peste statistici, dar un sistem gen Caesar ar fi fost extrem de util, mai ales că uneori n-am reuşit să înţeleg de ce o anumită clădire nu producea, deşi aparent îndeplinea toate condiţiile necesare.

Anno 1701 vine cu un fel de campanie împărţită în 10 scenarii cu dificultate variată, scenarii care vor avea însă talentul să vă ţină în faţa monitorului destul de multe ore. În rest, modul Continuous Play oferă cele mai multe satisfacţii, pentru că aveţi numeroase opţiuni de personalizare, de la dimensiunile hărţii până la condiţiile de victorie, cantitatea de resurse şi evenimente aleatorii, ca furtuni sau atacuri pirdatereşti. Acţiunea începe de obicei cu o navă care conţine resursele iniţiale şi trebuie să alegeţi o insulă unde să vă "aşezaţi" coloniştii; alegerea este extrem de importantă, pentru că nu toate insulele au toate tipurile de resurse. Pe măsură însă ce descoperiţi harta, vor ieşi la suprafaţă şi alte petice de pământ unde puteţi construi ferme şi mine pentru a scuti banii pe care i-aţi da la alţi comercianţi. Interconectarea între insule este un element interesant şi rutele trebuie plănuite atent, chiar dacă uneori mai refuză să se activeze.

Coloniile, a căror dezvoltare depinde de numărul de locuitori, trebuie plănuite (tipic pentru un simulator, nu?) cu necesităţile spaţiale în minte; pe măsură ce coloniştii se înmulţesc, cresc şi pretenţiile, de la simpla mâncare până la teatre, şcoli şi produse de lux. Cu cât aveţi mai multă populaţie, cu atât cresc şi taxele plătite, astfel că puteţi obţine şi profit, nu doar satisfacţia morală de a le oferi omuleţilor virtuali un paradis locuibil. Anno 1701 merge pe principiul influenţei clădirilor, care au o anumită rază de acoperire, iar cetăţenii îşi vor rezolva automat necesităţile. Evident, există şi concurenţă, astfel că viteza este esenţială în descoperirea şi stăpânirea insulelor bogate. Cu cât aveţi mai multe depozite cu atât cresc teritoriul deţinut, dar şi nevoia de a-l apăra.



Partea cu bătăliile este mult mai slabă decât lanţurile economice, de altfel o problemă care apare cam în toate simulatoarele de acest gen. Totuşi, navele de război sunt esenţiale pentru protejarea convoaielor economice, pentru că întreruperea aprovizionării poate duce la revolte în oraş. În caz de întâlniri directe, câştigă jucătorul cu mai multe nave, lucru valabil şi în cazul luptelor pe uscat, unde există însă o oarecare variaţie prin diferitele tipuri de trupe. Oricare ar fi acţiunile întreprinse, lumea jocului arată foarte bine şi nu pune probleme tehnice, spre deosebire de Caesar IV sau Sid Meier's Railroads. Camera se mai repede uneori aiurea în caz de zoom, dar în mare parte este decent realizată, alături de coloană sonoră şi vocile AI-ului.

Chiar dacă realizarea unei economii funcţionale s-ar putea să dureze cam mult pentru că lipsesc statisticile, efortul este însă răsplătit apoi cu un joc atent realizat şi fără mofturi tehnice nejustificate.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro

VERDICT

Ore numeroase de joc, dar cu părţi superficial realizate.

7.5

SISTEM NECESAR: **Procesor** Pentium 4 2.2GHz, 512MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-4 (LAN, ONLINE)

JOCUL

Asemenea multora dintre istorisirile anterioare, această relatare conţine foarte multe exagerări, o cantitate semnificativă de ficţiune şi vagi distorsionări ale realităţii. Cei care vor avea impresia că zăresc şi un miez de adevăr adăugat pentru un parfum de autenticitate sunt rugaţi să pretindă că nu au observat nimic.

Voi începe prin a menţiona că am un prieten care este obsedat de World of Warcraft. Şi, când spun obsedat, credeţi-mă că ştiu ce zic. Am întâlnit tot felul de obsesii la viaţa mea. Am avut un unchi care strângea monede de 500 de lei în cadă. La un moment dat erau atât de multe încât nu ştiu cum reuşea să se mai spele. Asta dacă se mai spăla. Am unele dubii în această privinţă. În fine, nu ştiu cum a aflat poliţia, dar aparent stocarea de monetar în astfel de cantităţi era ilegală şi, la un moment dat, au intrat peste el în casă cu mandat de percheziţie. Unchiul meu s-a refugiat in baie şi s-a urcat peste mormanul de monede urlând că îi iau colecţia numai peste cadavrul lui. În momentul următor podeaua a cedat sub greutatea căzii şi s-a prăbuşit cu totul în apartamentul de dedesubt, accidentând fatal o văduvă grasă, care avusese ghinionul să facă baie tocmai atunci. Iniţiatorul dezastrului domestic nici n-a apucat să se dezmeticească şi a şi fost lovit de o bucată de beton întârziată, care s-a desprins din fosta podea, acum tavan, care l-a trimis şi pe el în lumea celor drepţi. Dar asta este altă poveste pe care o voi povesti altă dată.

Spuneam că am un prieten obsedat de World of Warcraft. Genul care joacă în orice moment are un pic de timp liber, ajungând să petreacă ore întregi în faţa calculatorului, fără să mai iasă în oraş ca să socializeze. Acest prieten, să-i spunem Mitică, era echivalentul unui obsedat de droguri, doar că drogul lui era virtual. Ceea ce nu înseamnă că nu crea la fel de multă dependenţă.

Împreună cu un alt prieten, a cărui poreclă era Bilă, nu pentru că ar fi fost un narcoman, nici pentru că ar fi fost pasionat de biliard, ci pentru că avea probleme cu pancreasul (îmi aduc aminte când i s-a făcut rău de la mirosul de gogoşi şi a vomitat pe pantofii unei cântăreţe foarte la modă la vremea respectivă, dar asta este altă poveste pe care o voi povesti altă dată), am decis să încercăm să îl salvăm pe Mitică de această dependenţă. Evident că nu puteam să îl desprindem brusc de drogul lui virtual, pentru că ar fi intrat în echivalentul unui sevraj. Oricât de curios aş fi fost în privinţa formei pe care ar fi luat-o acest sevraj (şi credeţi-mă că eram curios), am decis că aşa ceva nu se face între prieteni.

Aşa că singura metodă pe care o aveam la dispoziţie era să procedăm ca şi cum am fi avut de-a face cu o adiţie adevărată: trebuia să îl trecem pe un surogat de drog, care să nu dea dependenţă. Dar oare exista aşa ceva în cazul World of Warcraft?

Spre norocul nostru, am descoperit că da.

Tocmai se lansase şi în România un joc cu cărţi colecţionabile, bazat pe World of Warcraft. Aceleaşi personaje familiare, aceleaşi arme, questuri, toate mulate pe un sistem de reguli destul de uşor de înţeles, care permiteau jucătorilor să se înfrunte în dueluri captivante. Părea soluţia perfectă: îl scoteam din casă, întâlnea alţi oameni, poate îşi făcea noi prieteni. În mod clar era o îmbunătăţire faţă de World of Warcraft. Sau cel puţin aşa credeam. Oh, cât de mult ne înşelam...

În prima fază, l-am luat pe Mitică şi ne-am dus la turneul de World of Warcraft - Jocul de Cărţi. La suprafaţă părea un eveniment interesant, atmosferă plăcută, după cum speram. Ne-am interesat ce ar fi de făcut pentru ca Mitică să participe la joc. Răspunsul nu a fost tocmai încurajator: la început îţi cumpărai un starter, un prim pachet de cărţi care conţinea suficiente cât să îţi deschidă apetitul. Dar nu destule cât să poţi să joci. Din fericire, în starter erau incluse şi două aşa-zise boostere, două doze de fapt, cu care puteai să îţi completezi pachetul de cărţi şi cu puţin noroc, chiar să îţi permită să joci.

Nu trecea mult timp şi simţeai nevoia unei noi "doze". Şi apoi încă una. Şi încă una. Puteai vedea oameni care cumpărau un booster, apoi se duceau într-un colţ şi îl savurau, filând tacticos cărţile una câte una. Alţii smulgeau grăbiţi ambalajul apoi verificau în mai puţin de 5 secunde cărţile, după care oftau nemulţumiţi pentru că nu găsiseră nici de data asta nimic interesant. Dar, oricât de diferite ar fi fost la prima vedere, ambele categorii aveau un lucru important în comun: toţi se întorceau să mai ia câte o doză.

Alţii se învârteau printre participanţi, apoi se orientau către sunetul de ambalaj mototolit care semnaliza că undeva cineva deschide un booster. Ca nişte rechini atraşi de mirosul sângelui, ca nişte torpile atrase de metalul unui submarin, aceştia se apropiau hrăpăreţi de fericitul posesor al unor noi cărţi şi, cu o sclipire nesănătoasă în ochi, îi adresau eterna întrebare: "Ce ţi-a picat? Ai ceva de dat la schimb?".

Acesta a fost primul moment în care eu şi Bilă ne-am dat seama că poate nu fusese o idee atât de bună să îl orientăm pe Mitică spre această alternativă. Dar deja era prea târziu. Îşi cumpărase un starter, îşi încropise un pachet de cărţi, schimbase câteva cu participanţii la turneu, chibiţase la câteva meciuri şi chiar reuşise o primă victorie împotriva unui nou-venit ca şi el. Răul era deja făcut şi situaţia avansa galopant pe traseul arhicunoscut lac-puţ.

- Aveţi o sută de mii?, ne întrebă Mitică. Mâna dreaptă îi tremura un pic pe fond nervos, aşa că o vârî în buzunar. În replică, începu să îi zvâcnească un muşchi pe obraz, de la ureche până la colţul ochiului.

- Mai am nevoie de un booster!, se milogi el. Trebuie să-mi îmbunătăţesc deck-ul, altfel mă bate toată lumea

L-am privit pe Bilă şi i-am făcut un semn discret să spună că nu mai are bani. Bilă îşi întoarse discret buzunarele pe dos, demonstrându-mi că nu avea oricum nici un ban de împrumutat.

- Îl vezi pe puştiul ăla cu ochelari cât fundul de borcan?!, îmi şopti Mitică, apropiindu-se deodată de urechea mea. Nici măcar n-a împlinit 12 ani. Maică-sa i-a cumpărat trei cutii de boostere şi i-au picat o mulţime de cărţi mai mult decât excelente. Are doi Leeroy Jenkins, fir-ar să fie!

- I-am tot făcut cinste cu Pepsi, în curând trebuie să se ducă la toaletă. Voi vă duceţi după el şi îl ţineţi de vorbă şi, până se întoarce, eu îi subtilizez nişte cărţi, OK?

Am schimbat din nou priviri cu Bilă.

- Mitică, am încercat să îl iau cu binişorul. N-o să te ajutăm să jefuieşti un minor. Chiar dacă este vorba doar de nişte cărţi de joc.

- Doar de nişte cărţi?, aproape că ţipă Mitică. Vorbim de Leeroy Jenkins aici, ce nu ţi-e clar? Nu ştii cine este Leeroy Jenkins? Puştiul ăla are doi! OK, nu vreţi să mă ajutaţi, o să mă descurc singur. O să îl urmăresc până acasă şi apoi o să mă urc cu el în lift, şi-atunci o să vezi!

Bilă îmi aruncă o privire disperată.

- OK, OK, dar nu uita că ai raid în World of Warcraft diseară, am încercat să îl plachez. N-are rost să pierzi vremea pe-aici când ai putea să te duci să farmezi cele necesare ca să fii pregătit.

- Dar nu ziceai că e mai bine să ies în oraş, să mai interacţionez cu alţi oameni?

- Da, da, am mormăit, cred că m-am înşelat. Cred că e mai sănătos să interacţionezi cu ei prin intermediul calculatorului.

Nu i-am mai spus că modul în care vroia el să interacţioneze putea fi încadrat cu puţină (lipsă de) indulgenţă la tâlhărie, combinată cu vătămare corporală gravă (nu ştiţi ce priviri tăioase îi arunca puştiului respectiv).

Comparativ, să pretinzi că eşti un elf de sex feminin în World of Warcraft părea o activitate complet inofensivă, un act de caritate chiar.

Morala: traversaţi numai pe culoarea verde a semaforului, fumatul ucide, o poveste are întotdeauna un sfârşit, suma viciilor este mereu constantă, dar unele vicii sunt mai inofensive decât altele. Numai cine joacă câştigă.

WANTED

APRILIA RS 125

3.999 EUR

M I N I M

16





De acum si fara PERMIS

APRILIA RS 50

2.999 EUR

Varianta aceasta nu necesita PERMIS

preturile nu contin TVA

Unitedmotors

Yes, there may be limits. We just don't care.

Showroom & Main Office:
Mario Plaza, Calea Dorobanti 172
Sect. 1, Cod Postal: 010582, Bucuresti
Tel: +4.021.231.21.11
Fax: +4.021.231.38.68

Service:
MvAgusta, Cagiva, Husqvarna, Aprilia, Kawasaki, Aeon.
(Sos. Pipera nr. 44, sect. 2) in incinta Complex Pipera intrarea din sos. Pipera
Tel: +4.021.233.21.30